STAR WARS™

ASSAUT SUR L'EMPIRE

GUIDE DE RÉFÉRENCE

STOP !

Ce Guide de référence n'est pas conçu pour vous apprendre à jouer. Consultez d'abord le Livret d'initiation, puis reportez-vous à ce livret quand vous aurez besoin de précisions en cours de partie.

INTRODUCTION

« Ce sont les données techniques complètes de l'Étoile Noire. Notre seul espoir, c'est de les analyser et de réussir à trouver la faille. »

– Leia Organa, Un nouvel espoir

Ce guide constitue la référence absolue concernant les règles d'*Assaut sur l'Empire*. Contrairement au Livret d'initiation, il est consacré aux situations complexes et inhabituelles survenant en cours de partie.

La plupart des règles de ce guide s'appliquent aussi bien en campagne qu'en mode escarmouche. Les règles exclusives à un mode sont précédées de l'expression « en mode campagne » ou « en mode escarmouche ».

N'importe quel joueur a le droit de consulter ce livret, que ce soit avant, pendant ou après une partie.

RÈGLES D'OR

Quand ce guide contredit le Livret d'initiation ou le Guide d'escarmouche, c'est la règle du Guide de référence qui fait autorité.

Les capacités des cartes peuvent parfois se substituer aux règles mentionnées dans ce guide. Les règles de mission l'emportent sur les capacités des cartes et les règles de ce guide.

Quand une carte ou une mission comporte l'expression **ne peut pas,** cet effet est sans appel et ne peut jamais être annulé par un autre.

INTERPRÉTATION DES CARTES

Certaines cartes utilisent le mot « vous » pour désigner une figurine au lieu du joueur qui la contrôle. Par exemple, si une carte Déploiement comporte le texte « Pendant que vous attaquez, vous pouvez relancer 1 ou plusieurs dés d'attaque », toute figurine appartenant au groupe qu'elle représente peut relancer les dés lors d'une attaque.

CHRONOLOGIE DES EFFETS

Plusieurs effets peuvent se déclencher simultanément. Dans ce cas, les règles suivantes vous indiqueront dans quel ordre les résoudre :

En mode campagne, résolvez d'abord les règles de mission, puis les effets déclenchés par le joueur Impérial, et enfin ceux déclenchés par les joueurs Rebelles.

En mode escarmouche, résolvez d'abord les règles de mission, puis les effets déclenchés par le joueur qui a l'initiative, puis ceux déclenchés par son adversaire.

Pendant une attaque, en mode campagne ou escarmouche, résolvez d'abord les règles de mission, puis les effets déclenchés par l'attaquant, et enfin ceux déclenchés par le défenseur.

Pour plus d'informations sur la chronologie des effets lors des conflits, reportez-vous à la section « Conflits », page 9.

GLOSSAIRE

Cette section du Guide de référence énumère toutes les règles de base d'*Assaut sur l'Empire* par ordre alphabétique. Ceci permet aux joueurs de trouver rapidement des réponses à leurs questions lors d'une partie en se reportant aux entrées correspondantes.

Chaque entrée présente d'abord la règle de base, suivie d'une liste d'exceptions et de détails supplémentaires. Finalement, vous y trouverez les sujets apparentés, qui peuvent contenir des informations complémentaires.

À COURT DE MATÉRIEL

Cf. « Limite de matériel » page 16.

ACTIONS

Pendant son activation, une figurine peut effectuer deux actions. Les actions possibles sont : Attaque, Déplacement, Interaction, Repos et Spécial.

- La figurine n'est pas forcée d'effectuer les deux actions.
- Chaque action doit être entièrement résolue avant de passer à la suivante.
- Les actions spéciales sont indiquées sur les accessoires par le symbole ◢◆. Une figurine peut choisir de dépenser une de ses actions pour résoudre une action spéciale figurant sur une de ses cartes. Lorsqu'une capacité est précédée de deux symboles ◢◆, il en coûte deux actions à une figurine pour l'utiliser.
  - Quand une action spéciale permet d'effectuer plusieurs attaques, ou un déplacement et une attaque, elle ne nécessite toujours que le nombre d'actions indiqué.
- Les points de déplacement peuvent être dépensés avant ou après avoir effectué une action. Lorsqu'une action spéciale confère des points de déplacement, ils doivent être dépensés immédiatement durant l'action en question.
- Une figurine peut effectuer la même action à plusieurs reprises pendant la même activation, sauf exception mentionnée ci-dessous :
  - Hormis les héros, toutes les figurines ne peuvent utiliser qu'une seule de leurs actions pour attaquer lors de leur activation.
  - Une figurine ne peut effectuer chaque action spéciale qu'une fois par activation.
- De nombreux effets permettent aux figurines d'attaquer, de se reposer, d'interagir ou de se déplacer sans effectuer d'action.

Sujets apparentés : Activation, Attaques, Déplacement, Interaction, Repos

ACTIVATION

Durant chaque Phase d'Activation, chaque figurine dispose d'une activation, pendant laquelle elle peut effectuer jusqu'à deux actions.

- Les joueurs résolvent leurs activations chacun leur tour. Quand un joueur termine son activation, un de ses adversaires commence à résoudre la sienne.

- Lorsqu'un joueur active un groupe comprenant deux figurines ou plus, il résout les deux actions de chacune d'entre elles avant que son adversaire commence une activation. Il doit par ailleurs résoudre les deux actions de chaque figurine avant de commencer celles de la suivante.
- En mode campagne :
  - C'est un des joueurs Rebelles qui résout son activation en premier.
  - Quand c'est à leur tour de résoudre une activation, les joueurs Rebelles choisissent laquelle de leurs figurines s'active.
  - Un héros peut subir 1 (stress) pendant son activation pour recevoir 1 point de déplacement. Il peut recourir à cette opération **deux fois** par activation.
  - Quand un héros possède deux pions Activation, il **ne peut pas résoudre sa seconde activation** tant que tous les autres héros n'ont pas résolu la leur.
  - Un héros restaure toutes ses cartes Article et Classe au début de son activation.
  - Dans une partie à trois héros, les joueurs Rebelles choisissent un héros qui dispose d'un second pion Activation à la fin de chaque round (grâce à la capacité de la carte Récompense héroïque).
- L'activation d'une figurine s'achève quand celle-ci a effectué ses deux actions et dépensé ses derniers points de déplacement. Un joueur peut décider de terminer l'activation de sa figurine sans effectuer ses deux actions ou sans dépenser tous ses points de déplacement. Les actions et les points de déplacement restants ne sont pas mis de côté pour la prochaine activation de la figurine.
- Après avoir résolu l'activation d'un groupe de figurines, on épuise son pion Activation (dans le cas d'un héros) ou sa carte Déploiement (pour toutes les autres figurines).
- Si tous les groupes amicaux sont épuisés, un joueur ne peut plus effectuer d'activation durant ce round. Son ou ses adversaires continuent de résoudre les leurs jusqu'à ce que tous les groupes soient épuisés.
- Les capacités qui se déclenchent « pendant » l'activation d'une figurine sont utilisées avant ou après l'une des deux actions de cette dernière.

Sujets apparentés : Cartes Déploiement, Épuiser, Groupe, Missions actives

ADJACENT

Une case est adjacente à toute autre case avec laquelle elle a un coin ou un bord commun.

- Deux cases dont le seul bord commun est un mur, un terrain bloquant ou une porte ne sont pas considérées comme adjacentes.
- Une figurine n'est pas considérée comme adjacente à elle-même.
- Deux figurines situées sur des cases adjacentes sont adjacentes entre elles. Elles se trouvent à 1 case de distance l'une de l'autre. Par conséquent, une attaque (à distance) visant une figurine adjacente à l'attaquant doit obtenir au moins 1 en Précision pour ne pas rater.
- Les cases situées d'un coté et de l'autre d'une intersection en diagonale entre des murs et/ou des terrains bloquants ne sont pas adjacentes (cf. exemple n°16 dans « Appendice I - Exemples de ligne de vue », page 26).

Sujets apparentés : Attaque à distance, Attaque au corps à corps, Déplacement, Précision

ADRÉNALINE

L'adrénaline est représentée par les symboles . On les obtient pendant une attaque et on peut les dépenser pour déclencher certaines capacités.

- Chaque (évitement) annule 1 symbole . Cela réduit de 1 la quantité d' que l'attaquant peut dépenser.
- Tout symbole non dépensé pendant une attaque est perdu.
- En mode campagne, un héros qui effectue une attaque peut dépenser 1 pour éliminer 1 .
- Chaque capacité d' ne peut être déclenchée qu'une fois par attaque.
- Une capacité d' impliquant un mot-clé comme Souffle ou Enchaînement, ou un état, ne s'applique qu'une fois l'attaque résolue.

Sujets apparentés : Attaques

ALLIÉS

En mode campagne, les joueurs ont accès à des figurines spéciales en guise de récompense lors de certaines missions. On désigne ces figurines sous le nom d'**alliés**.

- Toutes les figurines correspondant aux cartes Déploiement Rebelles sont des alliés. Toutes les figurines correspondant aux cartes Déploiement Impériales **uniques** (comme « Dark Vador ») sont des antagonistes. Les antagonistes obéissent à **toutes** les règles générales mentionnées dans cette section.
- Les alliés **ne peuvent pas** être utilisés tant qu'ils n'ont pas été octroyés en tant que récompense ou par un autre effet de jeu.
- Les alliés obéissent à toutes les règles des figurines associées à des cartes Déploiement. Un allié est considéré comme amical à l'égard de toutes les figurines du joueur qui le contrôle et des joueurs amicaux.
- Quand un allié est vaincu, on le retire du plateau et **il ne peut plus être déployé à nouveau** pendant le reste de la mission. L'allié pourra être réutilisé lors de missions ultérieures selon les règles ordinaires.
- Certaines missions peuvent impliquer des alliés qui ne correspondent à aucune carte Déploiement. Ils effectuent leur activation durant le round, comme les autres, et on signale que cette figurine a été activée en posant un pion Stress à côté d'elle.
- Dans le jeu de base, les alliés sont représentés par des pions au lieu de figurines en plastique. L'illustration de chaque pion correspond à la carte Déploiement de l'allié.

ANTAGONISTES

On appelle antagonistes les alliés Impériaux. Ils obéissent aux mêmes règles que les autres alliés, mais observent également celle-ci :

- Une fois obtenus en guise de récompense, les antagonistes (comme « Dark Vador ») peuvent être sélectionnés comme groupe au choix dans n'importe quelle mission.

ALLIÉS REBELLES

Quand les joueurs Rebelles obtiennent un allié en guise de récompense, ils peuvent le faire intervenir dans n'importe quelle mission en respectant les règles suivantes :

- Immédiatement après avoir déployé les figurines des héros sur le plateau pendant la mise en place, les joueurs Rebelles peuvent choisir de déployer **jusqu'à un allié**. Ils placent **toutes les figurines** correspondant à la carte Déploiement de cet allié aussi près que possible du pion Entrée Rebelle.

  Le joueur Impérial augmente la ⚙ du coût de déploiement figurant sur la carte Allié, et peut immédiatement résoudre un déploiement optionnel. Quand vous utilisez un allié lors d'une mission, donnez la carte Déploiement correspondante à un joueur Rebelle. Quand c'est à leur tour de résoudre une activation, les joueurs Rebelles peuvent choisir d'activer l'allié, qu'ils contrôlent collectivement. Après avoir activé un allié, épuisez sa carte Déploiement ; c'est ensuite au joueur Impérial d'effectuer une activation. Les alliés Rebelles sont souvent obtenus à l'issue de cartes Mission annexe vertes.
- Les alliés Rebelles ne sont pas des héros. Pendant leur activation, ils ne peuvent ni interagir avec des caisses ni se reposer. Les alliés Rebelles ne peuvent effectuer qu'une attaque par activation et obéissent à toutes les autres règles associées aux figurines qui ne sont pas des héros.
- L'expression « figurine Rebelle » comprend aussi bien les héros que les alliés Rebelles.
- Bien qu'un allié dispose de deux cartes Déploiement (élite et ordinaire), on ne peut se servir que de la carte ordinaire lorsqu'il est utilisé comme allié. Toutefois, si les héros reçoivent comme récompense un allié dont ils disposent déjà, ils peuvent utiliser soit la carte élite, soit la carte ordinaire.
- Dans certaines missions, les règles indiquent que les héros contrôlent des alliés particuliers. Ces figurines obéissent à toutes les règles ordinaires des alliés, mais n'ont pas de règle de déploiement spéciales ; elles ne confèrent pas de menace au joueur Impérial et ne l'autorisent pas à effectuer de déploiement optionnel. Elles n'empêchent pas non plus les héros de déployer un autre allié lors de la mission.

Sujets apparentés : Déploiement, Groupes au choix, Missions, Unique

ALLONGE

Une figurine dotée de ce mot-clé peut effectuer des attaques ⸸ (au corps à corps) contre des figurines ou des objets situés jusqu'à 2 cases de distance.

- La figurine attaquante doit avoir sa cible en ligne de vue pour pouvoir attaquer.
- Une attaque dotée du mot-clé Allonge ne requiert pas de Précision.

Sujets apparentés : Attaques, Attaques au corps à corps, Compter les cases

ANTAGONISTES

Cf. la section Antagonistes de l'entrée « Alliés », page 3.

ATTACHEMENT

Certaines cartes Classe Impériales comportent le mot-clé « Attachement » au-dessus de leurs capacités. Elles peuvent être attachées à des cartes Déploiement comme suit :

- Quand le joueur Impérial déploie des figurines sur le plateau, il peut poser sur la carte Déploiement correspondante une ou plusieurs cartes « Attachement ». Les capacités qui y figurent s'appliquent alors à toutes les figurines du groupe.
- Quand la dernière figurine d'un groupe est vaincue, remettez toutes les cartes attachées à sa carte Déploiement dans la zone de jeu du joueur Impérial. Celui-ci pourra les attacher à d'autres figurines lors d'un déploiement ultérieur, comme indiqué ci-dessus.
- Beaucoup d'attachements ne peuvent s'appliquer qu'à un groupe doté d'un trait spécifique, comme « *Soldat* ». Les attachements soumis à de telles restrictions ne peuvent pas s'appliquer à des groupes ne possédant pas le trait en question.

Sujets apparentés : Cartes Classe, Cartes Déploiement, Déploiement

ATTAQUE À DISTANCE

Certaines cartes Déploiement et Article comportent le symbole 🔫. Il signifie que la figurine peut effectuer des attaques à distance.

- Les attaques à distance peuvent prendre pour cible n'importe quelle figurine hostile située dans la ligne de vue de l'attaquant.
- Lorsqu'il effectue une attaque à distance, l'attaquant doit obtenir un total de Précision supérieur ou égal au nombre de cases de distance entre lui et sa cible. Dans le cas contraire, l'attaque est ratée.
- Lorsqu'il effectue une attaque à distance contre une figurine adjacente, l'attaquant doit obtenir au moins 1 en Précision, sinon l'attaque est ratée.

Sujets apparentés : Attaques, Compter les cases, Ligne de vue, Précision, Rater

ATTAQUE AU CORPS À CORPS

Certaines cartes Déploiement et Article comportent le symbole ⸸. Celui-ci indique que les figurines correspondantes peuvent effectuer des attaques au corps à corps.

- Les attaques au corps à corps peuvent cibler soit une figurine hostile adjacente, un objet adjacent, ou dans la même case que l'attaquant.
- On ne tient pas compte de la Précision lors des attaques au corps à corps.
- Si une figurine ne dispose pas du symbole ⸸, elle ne peut pas effectuer d'attaques au corps à corps. Une attaque visant une figurine adjacente et utilisant le symbole 🔫 est une attaque à distance et non au corps à corps.

Sujets apparentés : Adjacent, Attaques, Précision

ATTAQUES

Les figurines effectuent des attaques pour vaincre des figurines hostiles.

Chaque attaque est affectée d'un type (Corps à corps : ⸸ ou À distance : 🔫), de dés d'attaque et de capacités d'〰 (adrénaline). Pour un héros, ces informations figurent sur sa carte Article d'arme. Pour toutes les autres figurines, on les trouve sur leur carte Déploiement.

ÉTAPES D'UNE ATTAQUE

On résout l'attaque d'une figurine en procédant dans l'ordre aux étapes suivantes :

1. **Déclaration de cible** : en fonction du type d'attaque (⸸ ou 🔫), la figurine qui effectue l'attaque (appelée l'attaquant) déclare une cible valide (appelée cible) pour l'attaque.

- Dans le cas d'une attaque au corps à corps (), une cible valide est n'importe laquelle des figurines hostiles adjacentes à l'attaquant. Dans le cas d'une attaque à distance (), une cible valide est n'importe laquelle des figurines hostiles situées dans la ligne de vue de l'attaquant.

2. **Lancer de dés** : l'attaquant lance ses dés d'attaque **en même temps** que le défenseur lance ses dés de défense (indiqués sous « Défense » sur la fiche Héros ou la carte Déploiement de la cible).
3. **Relance** : si les joueurs disposent d'effets permettant de relancer les dés, on les résout à cette étape.
   - Chaque dé ne peut être relancé **qu'une seule fois par attaque**, quelle que soit la personne qui le relance.
4. **Application des modificateurs** : si les joueurs disposent d'effets permettant d'ajouter ou de retirer des symboles, ou de la Précision, on les applique à cette étape. Cela inclut la dépense de symboles (évitement) pour annuler des symboles . Les capacités qui octroient des modificateurs ne sont cependant pas résolues avant l'étape 5.
5. **Dépense d'adrénaline** : si l'attaquant a des symboles , il peut les dépenser maintenant pour déclencher des capacités spéciales.
6. **Vérification de la Précision** : dans le cas d'une attaque à distance (), le total de Précision doit être supérieur ou égal à la distance en cases qui sépare l'attaquant de la cible (cf. « Compter les cases » page 9). Si le total de Précision est inférieur, l'attaque est ratée.
7. **Calcul des dégâts** : on soustrait le nombre total de symboles (blocage) à celui des symboles (dégâts), et la cible subit les restants.

SITUATIONS SPÉCIALES CONCERNANT LES ATTAQUES

- Contrairement aux héros, une figurine liée à une carte Déploiement ne peut utiliser **qu'une** de ses actions par activation pour attaquer. Ceci comprend également les actions spéciales qui impliquent d'effectuer une ou plusieurs attaques (comme « Bond » pour le Nexu ou « Brutalité » pour Dark Vador).
  - Si une capacité permet à une figurine d'effectuer une attaque **en dehors de son activation**, l'attaque en question ne compte pas dans la limite d'une attaque par activation.
- Une figurine ne peut pas prendre une case vide pour cible d'une attaque.
- Une figurine ne peut pas prendre une figurine amicale pour cible d'une attaque. Notez cependant que certaines capacités, comme un Souffle, peuvent faire subir des à des cibles amicales.
- Les dés lancés par l'attaquant sont désignés sous le nom de **RÉSERVE D'ATTAQUE**, et ceux du défenseur sous le nom de **RÉSERVE DE DÉFENSE**.
- Les dés rouges, bleus, jaunes et verts sont désignés sous le nom de **DÉS D'ATTAQUE**. Les dés noirs et blancs sont désignés sous le nom de **DÉS DE DÉFENSE**.
- Les capacités désignées par les mots-clés Souffle et Enchaînement, au même titre que tout mot-clé infligeant un État, ne se déclenchent que si la cible de l'attaque subit au moins 1 .
- Toute capacité qui se résout « en attaquant » ou « en se défendant » peut être utilisée à n'importe quel moment durant l'attaque, sauf exception mentionnée ci-dessous :
  - Une capacité qui ajoute des dés à une réserve ne peut être utilisée que juste avant l'étape 2 de l'attaque.
  - Une capacité qui permet à un joueur de relancer les dés ne peut être utilisée que pendant l'étape 3 de l'attaque.
  - Une capacité qui permet à un joueur de modifier les résultats d'un ou plusieurs dés ne peut être utilisée que pendant l'étape 4 de l'attaque.
- Certaines capacités permettent à un joueur d'effectuer une attaque avec une figurine hostile. Pour les résoudre, le joueur contrôle la figurine hostile pendant la durée de l'attaque.
  - Le joueur qui utilise une telle capacité choisit la cible de l'attaque, en considérant alors toutes les figurines comme hostiles. La figurine ne peut toutefois pas se viser elle-même.
  - Le joueur qui utilise la capacité lance les dés d'attaque et peut se servir de toutes les capacités de la figurine comme s'il s'agissait d'une des siennes.
- Une capacité qui n'implique pas d'attaque mais fait subir néanmoins des dégâts (comme la « Strangulation de la Force » de Dark Vador) n'est pas considérée comme une attaque.
- En mode campagne, un héros qui effectue une attaque peut dépenser 1 pour éliminer 1 . Il ne peut pas le faire plus d'une fois par attaque.
- En mode campagne, quand un héros déclare la cible de son attaque, il doit également déclarer quelle arme il utilise.

Sujets apparentés : Adrénaline, Attaque à distance, Attaque au corps à corps, Cartes Article, Cible, Compter les cases, Conflits, Conversion, Dégâts, Enchaînement, États, Ligne de vue, Rater, Santé, Souffle

ATTAQUER DES OBJETS

Les règles des missions peuvent autoriser une figurine à attaquer des objets, comme des portes ou des pions.

- Les règles de mission indiquent la Santé des objets. Tous les subis sont placés sur l'objet en question, ou à côté. Quand un objet a subi un nombre de supérieur ou égal à sa Santé, il est détruit et retiré du plateau. S'il s'agit d'une porte, on considère qu'elle s'est ouverte.
- Nombre de capacités qui modifient les attaques peuvent aussi affecter les objets que l'on peut attaquer, mais pas toutes. Une capacité peut servir lorsqu'on attaque un objet si elle s'applique à une **cible**, mais pas si elle s'applique à une **figurine**. Les capacités qui modifient toutes les attaques et ne se réfèrent ni à une cible ni à une figurine peuvent servir contre les objets.
- Les capacités qui affectent des objets ne s'appliquent **qu'à ceux** qui peuvent être attaqués.
- Les états ne s'appliquent jamais aux objets, et ceux-ci ne subissent pas non plus de . Les objets ne peuvent pas être poussés.
- Les règles de mission indiquent si un objet lance des dés de défense ou bénéficie automatiquement de lorsqu'on l'attaque. Si aucune couleur de dé n'est mentionnée, il ne lance pas de dé.

- Quand une figurine occupe la même case qu'un pion, tous deux constituent des cibles distinctes lors d'une attaque. Le pion ne bloque pas la ligne de vue vers la figurine et vice versa.
- Les mots-clés Souffle et Enchaînement peuvent affecter des objets. Quand une figurine se trouve sur la même case qu'un pion, tous deux sont considérés comme adjacents dans le cadre des règles de Souffle et d'Enchaînement.
- Quand on attaque une porte, qu'on se sert d'une capacité pour l'affecter ou qu'on compte les cases jusqu'à elle, on considère qu'elle occupe chaque case avec laquelle elle partage un **bord**.
- Les cases qui partagent un bord avec une porte sont les seules que l'on considère comme adjacentes à celle-ci. Pour déclarer une attaque au corps à corps ( ) contre une porte, l'attaquant doit se trouver sur une de ces cases. Si l'attaquant possède Allonge, il doit être dans ou adjacent à une de ces cases.

Sujets apparentés : Cible, Compter les cases, Conversion, Dégâts, Enchaînement, États, Objets, Portes, Santé, Souffle

ATTRIBUTS

En mode campagne, chaque héros dispose d'une certaine compétence dans chacun des trois attributs suivants :

- **Force ( )** : la force mesure la puissance et la résistance physique d'une figurine. Les tests de servent généralement à surmonter des obstacles physiques ou à résister à des menaces physiques.
- **Intuition ( )** : l'intuition mesure la discipline et la résistance mentale d'une figurine. Les tests d' sont souvent liés à l'utilisation de la Force ou aux perceptions.
- **Technologie ( )** : la technologie mesure la dextérité et les compétences techniques d'une figurine. Les tests de sont souvent liés au piratage informatique et à la réparation d'objets.

Les règles de mission imposent souvent des tests d'attributs qui nécessitent qu'un héros lance des dés particuliers, et déterminent si l'effet qui s'applique ensuite est négatif ou positif.

Sujets apparentés : Tests d'attributs

AU TRAVERS

Cf. « Déplacement » page 10.

À X CASES OU MOINS

Cf. « Compter les cases » page 9.

BLESSÉ

En mode campagne, quand un héros indemne subit un nombre de (dégâts) égal à sa Santé, il est blessé. Il défausse tous ses pions Dégâts et retourne sa fiche Héros côté blessé. Si son (stress) est supérieur à sa nouvelle valeur d'Endurance, il défausse tous les pions Stress en surplus.

- Quand un héros blessé est vaincu, il se replie.
- Le côté blessé d'une fiche Héros comporte moins de capacités et des valeurs de Santé, de Vitesse, d'Endurance et d'Attributs inférieures.
- Une fois qu'un héros est blessé, sa fiche reste du côté blessé jusqu'à la fin de la mission.

Sujets apparentés : Dégâts, Héros, Indemne, Santé, Se replier, Stress

CAMPAGNE

Une campagne est une série de missions qui s'enchaînent au fil d'une intrigue progressive. Durant la campagne, les joueurs résolvent diverses missions et obtiennent des cartes Projet, Article et Classe.

- Les missions de l'intrigue sont spécifiques à une campagne, et ne peuvent pas être jouées pendant une autre.
- La plupart des missions annexes peuvent être jouées pendant n'importe quelle campagne.
- Les joueurs notent les informations de la campagne dans le journal dédié.

Sujets apparentés : Mise en place de campagne, Missions, Période, Remporter la partie, Séquence d'amélioration impériale, Séquence d'amélioration Rebelle, Séquence de mission

CAPACITÉS

Les textes figurant sur les cartes et les fiches Héros sont appelés des capacités.

Les capacités produisent des effets particuliers qui modifient les règles de base ou s'y substituent.

Les capacités peuvent être soumises à certaines conditions. Si celles-ci ne sont pas remplies, on ne peut avoir recours à la capacité correspondante.

- Quand les mots « à utiliser » figurent avant le texte d'une capacité, on peut la déclencher plusieurs fois par round, mais une seule fois dans le cadre où elle s'exerce. Par exemple, quand le texte d'une capacité est « À utiliser lorsque vous attaquez pour ajouter +1 aux résultats de l'attaque », on ne peut la déclencher qu'une fois par attaque.
- Certaines capacités ne peuvent être utilisées que lorsqu'on paie leur coût. Voici une liste des différents coûts des capacités :
  - : utiliser une telle capacité constitue une action.
  - : il faut dépenser un symbole d'adrénaline ( ) obtenu lors d'une attaque pour utiliser cette capacité.
  - : ce type de capacité apparaît dans la campagne. Le héros doit subir la quantité de (stress) indiquée sans dépasser son Endurance pour utiliser une telle capacité.
  - : ce type de capacité apparaît dans la campagne. Le joueur Impérial doit dépenser la quantité de (menace) indiquée pour utiliser une telle capacité.
  - **Épuiser**: le joueur doit épuiser la carte pour utiliser la capacité.
  - **Exploiter** : le joueur doit exploiter la carte pour utiliser la capacité.
- Une figurine ne peut utiliser chaque capacité d'action spéciale (indiquée par une) qu'une fois par activation.
- Une capacité qui peut être utilisée « pendant votre activation » doit être utilisée avant ou après avoir effectué une action durant l'activation. Elle **ne peut pas** être utilisée lors de la résolution d'une action.
- Une capacité qui fait subir directement des dégâts à une ou plusieurs figurines (comme la « Strangulation de la Force » de Dark Vador) n'est pas considérée comme une attaque et ne compte pas dans la limite d'attaques qu'une figurine peut effectuer par activation.

Sujets apparentés : Attaques, Endurance, Épuiser, Exploiter, Menace, Stress

CARTES ARTICLE

En mode campagne, les héros ont accès à un vaste éventail de cartes Article. Celles-ci comprennent des armes, des armures, de l'équipement et des modifications. Toutes les cartes Article que possède un héros sont placées face visible dans sa zone de jeu.

- Les armes sont identifiées par le mot « Attaque » figurant dans un cadre au-dessus d'un symbole ✦ ou ⏚ et de symboles de dés. Les armes servent à effectuer des attaques. Le texte figurant sur les autres cartes Article explique comment les utiliser.
- Les capacités d'une arme ne peuvent pas être utilisées en résolvant une attaque effectuée avec une arme différente.
- Il existe trois paquets de cartes Article que l'on distingue à leur dos. Le nombre qui y figure est leur échelon. Pendant la Séquence d'amélioration Rebelle, les joueurs Rebelles piochent un certain nombre de cartes Article de l'échelon mentionné sur le journal de campagne.
- Certaines cartes Classe et Récompense sont également des cartes Article, identifiables par leur recto caractéristique. Chaque héros du jeu de base dispose d'une carte Article de départ dans ses cartes Classe.
- Avant de déployer les héros pour une mission, les joueurs peuvent librement donner n'importe lesquelles de leurs cartes Article à d'autres héros. Une fois en mission, les cartes Article ne peuvent plus être échangées.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Article qu'un héros peut posséder. Toutefois, chaque héros ne peut emporter qu'un certain nombre d'articles en mission : 1 armure (⛑), 2 armes et 3 équipements (▮).
  - Si un joueur dépasse cette limite après avoir déployé son héros sur le plateau, il doit choisir quelles cartes il abandonne. Mettez les cartes choisies de côté : elles ne peuvent plus être utilisées pendant cette mission, mais seront rendues au joueur à la fin de celle-ci.
  - Si un héros emporte 2 armes en mission, il doit en choisir 1 chaque fois qu'il déclare une attaque.
- Les cartes Article comportent différents traits figurant sous leur illustration (comme *Pistolet*). Les traits n'ont pas d'effet en jeu, mais d'autres règles peuvent s'y référer.

MODIFICATIONS

Certaines cartes Article comportent le trait *Modification*. Elles n'ont pas d'effet seules et doivent être attachées à une carte Article comportant le même symbole (✦ ou ⏚). Lorsqu'un héros effectue une attaque au moyen de l'arme à laquelle la modification est attachée, il peut utiliser les capacités de cette dernière.

- Chaque arme ne peut recevoir qu'un certain nombre de modifications. Celui-ci correspond au nombre de barres colorées figurant dans le coin inférieur droit de sa carte. Si une carte Article ne comporte aucune barre de modification, on ne peut pas lui en attacher.
- Les modifications ne sont pas des armes.
- Quand un héros achète une carte Article, et avant chaque mission, il peut réaffecter ses modifications à d'autres Articles. Les héros peuvent également choisir de retirer des modifications de cartes Article pour les conserver non attachées dans leur zone de jeu. Les capacités des modifications qui ne sont pas attachées à des cartes Article ne peuvent pas être utilisées.
- En cours de mission, on ne peut pas attacher des modifications à des cartes Article ni les en retirer.
- On **ne peut pas** attacher simultanément plusieurs modifications dotées du même trait à une carte Article (hormis pour ce qui est du trait *Modification*). Par exemple, une arme ne peut avoir qu'une modification de type *Canon* à la fois.

Sujets apparentés : Attaques, Crédits, Mise en place de campagne, Zone de jeu

CARTES CLASSE

En mode campagne, chaque joueur a un paquet de cartes Classe.

- Au début de la campagne, le joueur Impérial choisit n'importe quel paquet de cartes Classe Impériale et chaque joueur Rebelle reçoit celui qui correspond à son héros.
- Au début de la campagne, chaque joueur gagne toutes les cartes Classe de son paquet où ne figure aucun coût (en bas à gauche de la carte).
- Les joueurs peuvent acheter des cartes Classe supplémentaires en dépensant des points d'expérience pendant les Séquences d'amélioration impériale et Rebelle.
- Les cartes Classe achetées demeurent face visible dans la zone des joueurs. Leurs effets continus figurent dans leur texte.
- Certaines capacités des cartes Classe ont un coût. Si le joueur qui souhaite s'en servir n'a pas de quoi le payer, l'effet qui suit le coût en question n'est pas résolu. Le coût des capacités est expliqué dans la section Capacités, page 6.
- Certaines cartes Classe ont plusieurs capacités séparées par une ligne horizontale. Chacune de ces dernières peut être utilisée indépendamment des autres, et dispose d'un coût et de conditions qui lui sont propres.

Sujets apparentés : Actions, Attachement, Capacités, Cartes Article, Épuiser, Points d'expérience, Stress, Zone de jeu

CARTES COMMANDEMENT

En mode escarmouche, les cartes Commandement fournissent toutes sortes de capacités d'exception aux joueurs.

- Pendant la mise en place, chaque joueur pioche trois cartes Commandement qu'il met dans sa main. Le joueur ne montre pas les cartes Commandement de sa main à son adversaire.
- Chaque joueur pioche une carte Commandement à chaque Phase de Statut, plus une supplémentaire pour chaque pion Terminal qu'il contrôle.
- Une fois résolu l'effet d'une carte Commandement, celle-ci est placée face visible dans la défausse du joueur qui la contrôlait.
- Quand son paquet de cartes Commandement est épuisé, un joueur ne peut plus en piocher.
- Un joueur ne peut pas jouer plusieurs exemplaires de la même carte Commandement en même temps. Par exemple, si une carte octroie « +2 Précision », le joueur ne peut pas en jouer deux exemplaires pour bénéficier de +4 Précision lors d'une même attaque.
- Quand on joue une carte Commandement où figure un trait, le nom d'une figurine et/ou un symbole de faction, elle est utilisée par une seule figurine qui remplit toutes ces conditions.
- Chaque joueur dispose de son propre paquet de 15 cartes Commandement. Il les choisit lorsqu'il constitue son armée, en respectant les limites suivantes :
  - Le coût total des cartes de son paquet ne doit pas dépasser 15.
  - Chaque carte Commandement comporte un certain nombre de symboles de limite à côté de son coût. Ils représentent le nombre d'exemplaires de cette carte qu'un joueur peut posséder dans son paquet.

Sujets apparentés : Actions, Contrôle, Faction, Phase de Statut, Pions Terminal

CARTES DÉPLOIEMENT

Toutes les figurines, à l'exception des héros, correspondent à des cartes Déploiement. Celles-ci comportent le nom des figurines, la taille du groupe, leurs capacités, leur Vitesse, leur Santé, leur Défense et leur attaque.

- Comme les cartes Déploiement ont un dos différent des cartes , les joueurs Rebelles sauront combien le joueur Impérial en a de chaque sorte, en main et en réserve.
- Les cartes Déploiement d'élite ont un bord rouge. Toutes les autres sont ordinaires et ont un bord gris.
- Les cartes Déploiement comportent un certain nombre de traits sous leur nom (comme *Soldat*). Les traits n'ont pas d'effet en jeu, mais d'autres règles peuvent s'y référer.
- Les règles et capacités qui font références à des cartes Déploiement n'affectent en aucun cas les cartes Amélioration d'escarmouche sauf si les règles ou capacités en question mentionnent le contraire.

  Par exemple, un joueur ne peut pas utiliser la carte « Alliance temporaire » pour ajouter des cartes Amélioration d'escarmouche d'autres factions dans son armée. Autre exemple : lorsqu'il utilise « Prendre l'initiative », un joueur ne peut pas choisir d'épuiser l'une de ses cartes Amélioration d'escarmouche.

Sujets apparentés : Activation, Alliés, Figurine d'élite, Groupe, Groupe au choix, Unique

CARTES PROJET

En mode campagne, le joueur Impérial peut acheter des cartes Projet. Celles-ci comprennent un vaste panel de capacités spéciales et on les défausse généralement après usage.

- Le joueur Impérial peut acheter des cartes Projet en dépensant de l'influence pendant la Séquence d'amélioration impériale.
- Pendant la mise en place d'une campagne, le joueur Impérial constitue son paquet de cartes Projet en choisissant six séries de cartes Projet (cf. « Constituer le paquet de cartes Projet », plus loin).
- Quand une carte Projet est défaussée, on la range dans la boîte de jeu et elle ne sert plus jusqu'à la fin de la campagne.

TYPES DE CARTES PROJET

Il existe quatre types de cartes Projet :

- **Mission annexe** : certaines cartes Projet constituent des missions annexes. Après en avoir acheté une, posez-la face visible sur la table : il s'agit désormais d'une mission annexe active. Cette carte Projet est rangée avec les missions actives entre deux sessions. On la défausse une fois que la mission qu'elle comporte est résolue.
- **Mission forcée** : certaines cartes Projet obligent les joueurs à résoudre une mission particulière. Dès que le joueur Impérial en a acheté une, les joueurs résolvent la mission qu'elle comporte, puis ils la défaussent.
- **Continue** : certaines cartes Projet sont posées dans la zone de jeu du joueur Impérial une fois achetées. Elles exercent un effet continu et restent en jeu jusqu'à ce qu'un autre effet les défausse. Ces cartes Projet sont rangées avec le matériel du joueur Impérial entre deux sessions.
- **Gardée secrète** : si le texte de la carte comporte la mention « gardez cette carte secrète », le joueur Impérial ne la dévoile pas aux joueurs Rebelles. Il en résout l'effet ultérieurement, au moment spécifié sur la carte. Ces cartes Projet sont rangées avec le matériel du joueur Impérial entre deux sessions, jusqu'à ce qu'elles soient résolues. Les cartes secrètes coûtent toutes 1 point d'influence, mais en résoudre l'effet peut entraîner un coût supplémentaire.

CONSTITUER LE PAQUET DE CARTES PROJET

Pendant la mise en place d'une campagne, le joueur Impérial choisit six séries de cartes Projet qu'il mélange pour constituer son paquet Projet pour la campagne.

- Chaque série de cartes Projet est identifiée par son nom, en haut à droite des trois cartes qu'elle comprend.
- Le joueur Impérial ne peut pas choisir de série de cartes Projet où figure un éventail de périodes qui ne comprend pas celle de la campagne.
- Les séries de cartes Projet ne servent qu'à constituer le paquet au début de la campagne et n'ont aucun autre effet.
- Toutes les cartes Projet qui n'ont pas été choisies pendant la mise en place de la campagne sont rangées dans la boîte de jeu et ne servent plus jusqu'à la fin de la campagne.

Sujets apparentés : Influence, Information cachée, Missions forcées, Période, Séquence d'amélioration impériale

CARTES RAVITAILLEMENT

En mode campagne, un héros peut interagir avec un pion Caisse pour se l'approprier et piocher une carte Ravitaillement. Celle-ci est placée face visible dans la zone de jeu du héros et peut être utilisée conformément aux instructions qui y figurent.

- La plupart des cartes Ravitaillement sont défaussées après usage.
- Les héros ne peuvent pas s'échanger des cartes Ravitaillement entre eux.
- Après la fin d'une mission, toutes les cartes Ravitaillement sont remélangées dans le paquet, qu'elles aient servi ou pas.

Sujets apparentés : Crédits, Pions Caisse, S'approprier

CARTES RÉCOMPENSE

En mode campagne, les joueurs peuvent gagner des cartes Récompense. Le paquet Récompense contient des cartes Article et des cartes Classe qu'on ne peut pas acheter, et que l'on n'obtient qu'en guise de récompense après certaines missions.

- Quand les joueurs obtiennent une carte Récompense, les règles précisent toujours de laquelle il s'agit.
- Dans une partie avec trois héros, chaque joueur reçoit une carte Récompense « Héroïque » en début de campagne. Avec deux héros, chaque joueur reçoit une carte Récompense « Légendaire » (cf. « Mise en place de campagne » page 16).
- Les joueurs peuvent regarder les cartes du paquet Récompense à n'importe quel moment.
- Les héros **ne peuvent pas** donner leurs cartes Récompense à d'autres héros ni les vendre.

Sujets apparentés : Cartes Classe, Cartes Article

CASES D'EXTÉRIEUR

Cf. « Cases d'intérieur » ci-dessous.

CASES D'INTÉRIEUR

Certaines cases sont considérées comme des cases d'intérieur et affectées par certaines règles de mission ou mots-clés comme Immense. Les cases d'intérieur forment les tuiles suivantes : 19A-16A et 19B-36B.

- En mode campagne, les figurines dotées du mot-clé Immense **ne peuvent pas entrer dans les cases d'intérieur**.
- Toute case qui n'est pas une case d'intérieur est une case d'extérieur.
- Toutes les cases des tuiles 38A, 39A, 38B et 39B sont des cases d'extérieur.

Sujets apparentés : Immense

CASE VIDE

Toute case qui ne contient pas de figurine est vide.

Sujets apparentés : Placer

CIBLE

Lorsqu'il déclare une attaque, l'attaquant choisit une figurine. Celle-ci est désignée sous le nom de cible.

- Si la cible est une grande figurine, l'attaque doit désigner comme cible une des cases qu'elle occupe. Cette case sert à calculer la ligne de vue et à résoudre certaines capacités.
- Si une capacité se réfère à **la case ciblée**, il s'agit de celle qu'occupe le défenseur. Si celle-ci est une grande figurine, il s'agit de la case choisie par l'attaquant.

Sujets apparentés : Attaques, Ligne de vue, Souffle

COMPTER LES CASES

De nombreux effets nécessitent de mesurer la distance séparant deux cases. Pour y parvenir, les joueurs comptent le nombre de points de déplacement nécessaires à une figurine pour passer de la première case à la seconde.

Pour effectuer cette mesure, on considère qu'on se déplace à travers le terrain infranchissable, les figurines et le terrain difficile en ignorant le coût en points de déplacement supplémentaire. On ne peut toutefois pas traverser les murs, les portes ou le terrain bloquant lors de ce calcul.

- Quand la capacité d'une figurine exige de choisir un élément situé à une certaine distance, on calcule la distance **à partir de la figurine utilisant la capacité en question**. De même, lorsqu'une capacité demande de choisir une figurine adjacente, celle-ci doit être adjacente à la figurine qui utilise la capacité en question.

Sujets apparentés : Portes, Terrain, Murs

CONCENTRATION

L'état Concentré fait bénéficier une figurine d'un dé vert supplémentaire la prochaine fois qu'elle attaque ou effectue un test. Ensuite, on défausse cet état.

- Une figurine qui bénéficie de cet état doit recevoir le dé supplémentaire dès qu'elle attaque ou effectue un test d'attribut. Le joueur ne peut pas choisir de garder l'état pour une attaque ou un test ultérieur.
- Une figurine dotée du mot-clé « Concentration » peut devenir Concentrée après une attaque. Si sa cible a subi au moins 1 ✖, l'attaquant devient Concentré une fois l'attaque résolue.
- Si une figurine reçoit l'état Concentré après avoir lancé les dés pour une attaque ou un test, elle ne peut pas utiliser l'état avant sa prochaine attaque ou son prochain test.

Sujets apparentés : Dégâts, États

CONFLITS

Plusieurs capacités, règles de mission et autres effets peuvent se déclencher simultanément.

- Pendant une attaque, on résout d'abord les règles de mission, puis les effets issus de l'attaquant (y compris ceux des figurines qui lui sont amicales), et enfin ceux du défenseur (y compris ceux des figurines qui lui sont amicales).
- Les effets issus de plusieurs figurines contrôlées par le même joueur sont résolus dans l'ordre de son choix.
- Un joueur doit choisir de résoudre un effet optionnel au moment où celui-ci se déclenche. Une fois qu'un joueur a renoncé à déclencher une ou plusieurs capacités, il ne peut plus le faire tant que les conditions qui les déclenchent ne se présentent pas de nouveau.

CONFLITS EN MODE CAMPAGNE

En mode campagne, on résout d'abord les règles de mission, puis les effets du joueur Impérial, et enfin ceux des joueurs Rebelles.

- Si plusieurs règles de mission doivent être résolues en même temps, c'est le joueur Impérial qui décide dans quel ordre on procède.
- Quand les joueurs Rebelles souhaitent résoudre plusieurs effets en même temps, ils décident collectivement dans quel ordre ils procèdent.
- Si les héros sont censés prendre une décision collective et ne parviennent pas à se mettre d'accord, c'est le joueur Impérial qui désigne lequel d'entre eux prendra la décision finale.

CONFLITS EN MODE ESCARMOUCHE

En mode escarmouche, on résout d'abord les règles de mission, puis les effets du joueur qui a l'initiative, puis ceux de son adversaire.

- Si plusieurs règles de mission doivent être résolues en même temps, c'est le joueur disposant de l'initiative qui décide dans quel ordre on procède.

Sujets apparentés : Attaques, Capacités, Initiative, Remporter la partie

CONTRÔLE

Nombre de missions demandent aux joueurs de contrôler des tuiles ou des pions.

- Un joueur contrôle une tuile si celle-ci comporte au moins une figurine amicale, sur n'importe quelle case, et **aucune** figurine hostile.
  - Si une tuile comporte à la fois des figurines amicales et hostiles, personne ne la contrôle.

- Un joueur contrôle un pion si sur celui-ci ou les cases qui lui sont adjacentes se trouvent au moins une figurine amicale, mais aucune figurine hostile.
  - Si sur un pion ou les cases adjacentes se trouvent à la fois des figurines amicales et hostiles, personne ne le contrôle.

Sujets apparentés : Adjacent

CONVERSION

Certaines capacités convertissent un résultat de dé en un autre. Quand on les résout, on procède comme si l'ancien résultat n'existait pas, entièrement remplacé par le nouveau.

- Ces capacités sont résolues pendant l'étape d'Application des modificateurs d'une attaque, à moins qu'ils ne nécessitent un symbole ⁓ (adrénaline).
- Un résultat déjà converti peut être converti à nouveau par d'autres effets.

Sujets apparentés : Attaques

CRÉDITS

En mode campagne, les héros gagnent des crédits à la fin de la plupart des missions. Lors de la Séquence d'amélioration Rebelle, ils peuvent les dépenser pour acheter des cartes Article.

- On tient le compte des crédits sur le journal de campagne, et ils sont communs à tous les héros.
- Quand les héros gagnent des crédits, ils les ajoutent à ceux du journal de campagne et notent le nouveau total. Quand ils en dépensent, ils soustraient le montant de leurs achats à ce total.
- Les héros ne sont pas forcés de dépenser tout leur butin. Les crédits économisés pourront servir lors d'une prochain Séquence d'amélioration Rebelle.
- À la fin de chaque mission de campagne, les héros reçoivent 50 crédits pour chaque pion Caisse qu'ils se sont approprié durant cette mission.

Sujets apparentés : Cartes Article, Séquence d'amélioration Rebelle, Pions Caisse

DÉGÂTS

Beaucoup d'effets font subir des ✖ (dégâts) aux figurines. La plupart du temps, il s'agit des attaques, mais ils peuvent provenir de diverses sources.

- Quand une figurine a subi un nombre de ✖ supérieur ou égal à sa Santé, elle est vaincue.
- Quand un héros subit des ✖, on place le nombre équivalent de pions Dégâts sur sa fiche Héros.
- Quand n'importe quelle autre figurine subit des ✖, on place les pions Dégâts correspondants à côté d'elle. Les pions se déplacent avec la figurine.
- Quand une figurine subit des ✖ en dehors d'une attaque, les ➤ ne permettent pas de les annuler, et la figurine ne lance pas de dé de défense.
- Certains pions Dégâts comportent le chiffre 5. Chacun représente 5 pions Dégâts, et un joueur peut échanger quand il le souhaite cinq pions 1 Dégâts contre l'un d'eux.
- Quand un effet de jeu évoque le nombre de ✖ qu'une figurine « a subis », il s'agit de la valeur totale des pions Dégâts que comporte sa fiche Héros ou sa figurine.
- Une figurine ne peut pas subir un nombre de ✖ supérieur à sa Santé. Les ✖ en surplus n'ont aucun effet.

Sujets apparentés : Attaques, Santé, Vaincu

DÉPLACEMENT

Quand une figurine effectue un déplacement, elle gagne un nombre de points de déplacement égal à sa Vitesse.

- Effectuer une action de déplacement **ne déplace pas la figurine** : cela procure seulement des points de déplacement qui pourront être utilisés lors de son activation. Par conséquent, une figurine peut utiliser sa première action pour effectuer un déplacement (obtenir les points), enchaîner avec une action d'attaque, et finalement dépenser les points obtenus. Elle peut même dépenser une partie des points avant l'attaque et le reste après.
- Les figurines peuvent se déplacer en diagonale le long du coin de n'importe quel mur, terrain bloquant ou terrain infranchissable. Toutefois, une figurine **ne peut pas** se déplacer au travers de l'intersection en diagonale de n'importe combinaison de mur, de terrain bloquant ou de terrain infranchissable (cf. « Appendice II - Exemples de déplacement » page 27).
- **Déplacez-vous de X cases** : quand une capacité déplace une figurine d'un certain nombre de cases, on ignore complètement le coût de ce mouvement en points de déplacement. Tous les autres effets du terrain et des figurines s'appliquent (par exemple, la figurine ne peut pas terminer son déplacement sur une case occupée par une autre figurine). Quand elle se déplace de la sorte, une grande figurine **ne peut pas** faire pivoter son socle et conserve son orientation d'origine.
- Les figurines peuvent se déplacer au **travers** des cases occupées par d'autres figurines. Une figurine doit cependant dépenser 1 point de déplacement supplémentaire pour entrer dans une case contenant une figurine hostile. Certaines capacités permettent à des figurines de se déplacer au travers des cases contenant du terrain bloquant ou infranchissable.

  « Se déplacer au travers d'une case » implique que la figurine entre dans la case en question mais n'y termine pas son déplacement. Une figurine ne peut donc pas dépenser son dernier point de déplacement pour entrer dans une case où elle ne peut pas terminer ce déplacement.
- Très rarement, il peut arriver qu'une figurine perde tous ses points de déplacement alors qu'elle se trouve dans une case où elle ne peut pas terminer son déplacement (une case occupée par une autre figurine, par exemple). Dans ce cas, placez la figurine qui se déplace dans la case vide la plus proche. S'il y a plusieurs possibilités, c'est au joueur contrôlant la figurine de choisir.
- Les grandes figurines subissent d'autres restrictions de déplacement. Cf. « Grandes figurines » page 13 et « Appendice II - Exemples de déplacement » page 27.

Sujets apparentés : Adjacent, Compter les cases, Grandes figurines, Placer, Points de déplacement, Pousser, Terrain

DÉPLOIEMENT

Le déploiement est la méthode principale permettant de placer des figurines sur le plateau pendant une mission.

Quand un joueur déploie des figurines, il pose la carte Déploiement correspondante face visible sur la table, en position **restaurée**. Ensuite, il place toutes les figurines de ce groupe dans l'emplacement indiqué dans le guide de campagne (ou aussi près que possible) ou dans la zone de déploiement.

DÉPLOIEMENT EN MODE CAMPAGNE

Le joueur Impérial déploie des figurines au cours de chaque mission. L'encadré « Déploiement et mise en place » des règles de mission indique quelles figurines le joueur Impérial peut déployer au fil de la mission (cf. « Mise en place de mission » page 16).

- L'emplacement de déploiement est indiquée par des tuiles portant des noms ou des symboles, comme des points de déploiement, sur le plateau.
- Quand l'emplacement de déploiement d'une figurine n'est pas précisé, on la déploie aussi près que possible de n'importe quel point de déploiement figurant sur le plan de mission, au choix du joueur Impérial (y compris sur le point de déploiement lui-même).
  - Les points de déploiement verts sont actifs au début de chaque mission. Les points de déploiement rouges, bleus et jaunes ne sont pas actifs **à moins que les règles de mission ne le précisent**, même si une autre règle permet un déploiement unique sur n'importe lequel d'entre eux.
- Quand le joueur Impérial résout un **déploiement optionnel**, par exemple pendant la Phase de Statut, il peut utiliser n'importe quelle carte Déploiement de sa main. Il doit alors dépenser un montant de ⚙ (menace) correspondant au coût de déploiement de la carte, puis déployer toutes les figurines du groupe correspondant à partir de n'importe quel point de déploiement actif. Les figurines déployées comme groupes initiaux ou de réserve ne coûtent aucune ⚙.
- Quand un groupe initial ou de réserve est vaincu (hormis s'il s'agit de figurines uniques), sa carte Déploiement retourne dans la main du joueur Impérial, qui aura l'option de le déployer lors de la Phase de Statut.
- Le joueur Impérial peut déployer le nombre de groupes de son choix lors de chaque déploiement optionnel.
- Les points de déploiement du plan de mission sont des informations secrètes. Le joueur Impérial doit respecter leur position, mais il ne peut pas montrer le plan aux joueurs Rebelles.

DÉPLOIEMENT EN MODE ESCARMOUCHE

Lors de la mise en place d'une escarmouche, les joueurs placent toutes leurs figurines intégralement dans leur zone de déploiement.

- Le joueur qui commence la partie avec l'initiative choisit sa zone de déploiement et y déploie ses figurines en premier. Son adversaire déploie ensuite les siennes sur l'autre zone.
- Si toutes les figurines d'un joueur ne tiennent pas dans sa zone de déploiement, il doit retirer et redéployer des figurines pour remplir autant de cases de celle-ci que possible. Ensuite, il déploie les figurines restantes aussi près que possible de la zone de déploiement (cf. « Compter les cases » page 9).

Sujets apparentés : Groupes au choix, Groupes de réserve, Groupes initiaux, Information secrète, Initiative, Menace, Mise en place de mission, Phase de Statut

ÉLIMINER

Certaines capacités permettent aux figurines d'éliminer des ✖ (dégâts) ou du ✚ (stress). Quand une figurine en élimine, on retire la quantité correspondantes de pions Dégâts ou Stress placés à côté d'elle ou sur sa fiche Héros.

- Certaines cartes utilisent le mot « Élimine(r) » comme mot-clé. Par exemple « ↝ : élimine 1 ✖ » permet à la figurine de dépenser un symbole ↝ (adrénaline) pour éliminer 1 ✖ après avoir résolu son attaque. Il peut éliminer ce ✖ même si la cible de son attaque n'a pas subi de ✖.
- Quand un héros élimine plus de ✚ qu'il n'en a subi, il élimine 1 ✖ pour chaque point de ✚ éliminé en surplus.

Sujets apparentés : Adrénaline, Dégâts, Mots-clés, Repos, Stress

ENCHAÎNEMENT

Le mot-clé Enchaînement figure sur certaines cartes. Si la cible d'une attaque affectée de ce mot-clé subit au moins 1 ✖ (dégât), l'attaquant peut choisir une autre figurine hostile ou un objet qui constitue une cible valide. La figurine ou l'objet subit le nombre de ✖ indiqué après le mot-clé. Par exemple, « Enchaînement 1 ✖ » » fait subir 1 ✖ à la figurine ou à l'objet choisi.

- La figurine ou l'objet choisi doit être une cible valide de l'attaque. Par exemple, dans le cas d'une attaque au corps à corps (sans Allonge), la cible choisie doit être adjacente à l'attaquant.
- Les ✖ infligés par Enchaînement ne peuvent pas être annulés par des ➤.
- Quand une attaque inflige un état, comme Sonné ou Hémorragie, celui-ci ne s'applique qu'à sa cible et non aux figurines affectées par l'Enchaînement.

Sujets apparentés : Attaques, Attaquer des objets, États, Mots-clés

ENDURANCE

En mode campagne, chaque héros dispose d'une valeur d'Endurance imprimée sur sa fiche. Il s'agit du maximum de points de ✚ (stress) qu'il peut subir.

Sujets apparentés : Stress

ENTRÉE

Le terme « entrée » désigne la case contenant le pion Entrée. Les héros sont déployés à partir du pion Entrée au début d'une mission en mode campagne.

Sujets apparentés : Déploiement, Missions

ENTRER

Certains effets se déclenchent lorsqu'une figurine entre dans une case. On considère qu'une figurine est entrée dans une case si elle se déplace dessus, si elle y est poussée ou si un effet l'y place.

Sujets apparentés : Déplacement, Placer, Pousser, Sortir

ÉPUISER

Beaucoup d'effets de jeu et de capacités demandent à un joueur d'épuiser une carte ou un pion. Les cartes et les pions épuisés doivent être restaurés avant de pouvoir resservir.

- On incline les cartes à 90° pour indiquer qu'elles sont épuisées.
- On retourne les pions Activation côté rouge pour indiquer qu'ils sont épuisés.
- Quand un joueur termine l'activation d'un groupe ou d'une figurine, il épuise la carte Déploiement ou le pion Activation qui lui correspond pour indiquer que le groupe ou la figurine a été utilisé pendant ce round.
- Les figurines dont la carte Déploiement ou le pion Activation est épuisé ne peuvent pas être activées.
- Si un héros dispose de plusieurs pions Activation, il peut toujours effectuer une activation à condition qu'au moins un des pions soit restauré (côté vert). Un héros ne peut cependant pas procéder à sa seconde activation tant que tous les autres n'en ont pas au moins effectué une.
- Si l'utilisation d'une capacité ne nécessite pas d'épuiser la carte où elle figure, on peut s'en servir même quand la carte est déjà épuisée.
- Quand toutes les cartes Déploiement ou tous les pions Activation d'un joueur sont épuisés, il ne peut plus se servir des capacités qui doivent être utilisées avant, pendant ou après l'activation de sa figurine.

Sujets apparentés : Activation, Capacités, Cartes Classe, Cartes Déploiement, Restaurer

ESCARMOUCHE

Une escarmouche est une mission spéciale où deux joueurs constituent des armées de figurines et s'affrontent pour obtenir 40 points de victoire.

- Toute règle de ce Guide de référence qui commence par « en mode campagne » ne s'applique pas aux missions d'escarmouche.
- Les règles de base permettant de constituer des armées et de livrer des escarmouches figurent dans le Guide d'escarmouche.

Sujets apparentés : Mise en place de mission, Missions, Remporter la partie

ÉTATS

Les états sont des effets continus qui s'appliquent aux figurines. Chaque état dispose d'une capacité qui s'exerce sur la figurine tant que celle-ci le subit.

- Quand un héros reçoit un état, placez la **carte État** correspondante à côté de sa fiche. Tant qu'il la possède, le héros doit observer toutes les règles de cette carte.
- Quand n'importe quelle autre figurine reçoit un état, placez un **pion État** à côté d'elle. Tant qu'elle le possède, la figurine doit observer toutes les règles de la carte État correspondante. Le pion État reste avec la figurine si celle-ci se déplace ou est placée sur une autre case.
- Chaque carte État indique à quel moment il faut la défausser. Quand cela se produit, défaussez la carte ou le pion : la figurine n'obéit plus aux règles qui figurent sur la carte État.
- Les états peuvent comporter le trait Bénéfique ou Néfaste. Ce trait n'a pas d'effet en soi, mais d'autres capacités peuvent s'y référer.
- Une figurine ne peut pas être affectée plusieurs fois par le même état. Par exemple, quand une figurine est Sonnée, rien de particulier ne se produit si elle reçoit l'état Sonné une deuxième fois.
- Les états servent parfois de mots-clés. Quand une attaque utilise un état comme mot-clé, l'état s'applique en observant les règles suivantes :
  - La cible de l'attaque doit subir au moins 1 ✖ pour que l'état s'applique.
  - L'état s'applique une fois l'attaque résolue.
  - S'il s'agit d'un état *BÉNÉFIQUE*, il s'applique à l'attaquant. Un état *NÉFASTE* s'applique à la figurine ciblée.

Sujets apparentés : Attaques, Dégâts, Mots-clés

EXPLOITER

Pour exploiter une carte, on la retourne face cachée : elle ne peut plus servir jusqu'à la fin de cette mission. À la fin de chaque mission, toutes les cartes exploitées sont retournées face visible.

Sujets apparentés : Capacités

FACTION

Chaque figurine est affiliée à l'une des trois factions : Rebelles (), Empire () ou Mercenaires (). Tous les héros sont des figurines , et la faction des autres figurines apparaît dans le coin supérieur droit de leur carte Déploiement.

- En mode campagne, les figurines et sont amicales entre elles et hostiles envers les figurines . Toutes les figurines sont amicales entre elles et hostiles envers les figurines et .
- En mode escarmouche, toutes les cartes Déploiement d'un joueur doivent appartenir à la même faction. Toutes les figurines appartenant au joueur sont amicales entre elles et hostiles à celles de son adversaire, et vice-versa.

Sujets apparentés : Figurines amicales, Figurines hostiles, Figurines Impériales

FIGURINE AMICALE

Toutes les figurines appartenant à un joueur sont amicales entre elles.

- Une figurine est amicale envers elle-même.
- En mode campagne, toutes les figurines sont amicales entre elles. Les figurines et sont amicales entre elles.
- Les joueurs ne peuvent pas prendre des figurines amicales pour cible d'une attaque.

Sujets apparentés : Faction, Figurine hostile

FIGURINE D'ÉLITE

Toutes les figurines correspondant à des cartes Déploiement d'élite (rouges) sont des figurines d'élite. Elles disposent de meilleures capacités et d'une Santé supérieure par rapport aux versions ordinaires.

- Les cartes Déploiement d'élite ont le même nom que leur version ordinaire. Quand une figurine est appelée par son nom (« Stormtrooper », par exemple), celui-ci désigne aussi bien la version d'élite que la version ordinaire.

- Dans le Guide de campagne, les cartes Déploiement d'élite sont toujours mentionnées en rouge. Quand le nom d'une carte est écrit en noir, le guide se réfère à la version ordinaire.
- Les figurines d'élite sont immunisées contre certaines capacités. Une capacité peut par exemple vous indiquer de « choisir une figurine ordinaire ».
- Quand une figurine d'élite doit effectuer un test d'attribut, elle obtient automatiquement un succès.
- Les héros de la campagne ne sont ni des figurines ordinaires ni des figurines d'élite.
- Une figurine dotée d'une carte Déploiement grise est une figurine ordinaire et non d'élite.

Sujets apparentés : Alliés, Cartes Déploiement, Figurines Impériales, Groupe

FIGURINES HOSTILES

Toutes les figurines appartenant à un joueur adverse sont considérées comme hostiles.

- En mode campagne, toutes les figurines sont considérées comme hostiles envers toutes les figurines et .

Sujets apparentés : Faction, Figurines amicales

FIGURINES IMPÉRIALES

En mode campagne, toutes les figurines appartenant au joueur Impérial sont des figurines Impériales. Ceci comprend toutes les cartes Déploiement dotées du symbole ou .

Sujets apparentés : Activation, Carte Déploiement, Figurine d'élite, Groupe

FIGURINES NEUTRES

En mode campagne, certaines figurines sont considérées comme neutres. On ne les trouve que dans des missions spécifiques. Les règles qui les concernent figurent dans les missions en question.

- Aucun joueur ne contrôle une figurine neutre. Les figurines neutres ne peuvent effectuer ni activation ni action.
- Ces figurines ne peuvent pas subir de (dégâts) ni être prises pour cibles par des attaques, des capacités ou autres effets de jeu, sauf si les règles de mission indiquent le contraire.
- Les figurines peuvent se déplacer au travers des cases contenant des figurines neutres sans dépenser de point de déplacement supplémentaire.
- Les figurines neutres bloquent la ligne de vue.

Sujets apparentés : Déplacement, Ligne de vue

GRANDES FIGURINES

Toute figurine dont le socle est plus grand qu'une case est une grande figurine. Les grandes figurines observent les règles spéciales mentionnées ci-dessous et illustrées dans l'Appendice II, page 27.

- Quand une grande figurine attaque, on peut tracer la ligne de vue à partir de n'importe laquelle des cases qu'elle occupe. Quand une grande figurine est la cible d'une attaque, l'attaquant doit viser une des cases qu'elle occupe.
- Les grandes figurines ne peuvent pas se déplacer en diagonale.
- Une grande figurine peut dépenser 1 point de déplacement pour pivoter à 90 degrés (remarquez que cette opération n'est nécessaire que pour les figurines dont le socle occupe deux ou six cases). Dans ce cas, à la fin de sa rotation, elle doit occuper au moins la moitié des cases qu'elle couvrait au début.
- Quand une grande figurine est poussée ou se déplace d'un certain nombre de cases, son socle **ne peut pas** pivoter et doit conserver son orientation d'origine.
- Les grandes figurines sont soumises comme les autres aux restrictions de déplacement liées au terrain et aux autres figurines, mais à raison d'une fois seulement par point de déplacement dépensé.

  Par exemple, si un Opérateur E-Web entre simultanément dans 2 cases contenant des figurines, il ne dépense qu'un point de déplacement supplémentaire et non deux.
- Si un effet place une grande figurine sur une case, le joueur qui résout l'effet en question choisit son orientation. Elle peut être placée sur n'importe quelles cases valides à condition qu'une partie de son socle occupe la case prévue.

Sujets apparentés : Attaques, Cible, Déplacement, Immense, Ligne de vue, Mobile, Petite figurine, Pousser

GROUPE

Toutes les figurines correspondant à une carte Déploiement ou à une fiche Héros forment un groupe.

- Un groupe peut être composé d'une ou plusieurs figurines.
- Chaque carte Déploiement comporte un certain nombre de barres sous son coût de déploiement. Il s'agit de la taille initiale du groupe. Lorsqu'on le déploie, on place ce nombre de figurines sur le plateau.
- Quand on procède à l'activation d'un groupe de deux figurines ou plus, chacune résout ses actions indépendamment. On résout les deux actions d'une figurine avant de passer à la suivante.
- Quand la carte Déploiement d'un groupe est épuisée, toutes les figurines qu'il comprend sont épuisées et ne peuvent plus effectuer d'activation.
- S'il existe plusieurs versions de la même figurine en jeu (ordinaire ou d'élite), il faut distinguer chaque groupe de figurines.
  - Pour ce faire, les joueurs posent un pion d'Identification sur la carte Déploiement et collent les autocollants correspondants sur le socle des figurines qui en sont issues.

Sujets apparentés : Déploiement, Épuisé, Figurine d'élite

GROUPES AU CHOIX

En mode campagne, la plupart des missions autorisent le joueur Impérial à choisir un certain nombre de cartes Déploiement désignées sous le nom de groupes au choix.

- Ces cartes Déploiement sont tenues secrètes et demeurent dans la main du joueur Impérial jusqu'à ce qu'il les déploie.
- Le joueur Impérial peut déployer des figurines issues d'un groupe au choix pendant un déploiement optionnel.
- Quand la dernière figurine d'un groupe est vaincue, la carte Déploiement correspondante retourne dans la main du joueur Impérial.

Sujets apparentés : Cartes Déploiement, Déploiement, Groupes, Phase de Statut

GROUPES DE RÉSERVE

En mode campagne, nombre de missions fournissent au joueur Impérial des cartes Déploiement appelées « groupes de réserve ».

- Ces cartes ne font pas partie de sa main et on les garde face cachée sur la table. Elles ne peuvent pas être déployées ni recevoir de renforts tant qu'elles demeurent face cachée. Les joueurs Rebelles ne peuvent pas regarder les cartes Déploiement de réserve.
- Ce sont les règles de mission qui indiquent quand et comment déployer les figurines correspondantes sur le plateau.
- Quand la dernière figurine d'un groupe de réserve non unique est vaincue, la carte Déploiement correspondante est placée dans la main du joueur Impérial. Il peut alors déployer ces figurines lors d'un déploiement optionnel, en observant les règles de déploiement habituelles.

Sujets apparentés : Déploiement, Informations secrètes, Mise en place de mission

GROUPES INITIAUX

En mode campagne, la plupart des missions fournissent au joueur Impérial certaines cartes Déploiement appelées les groupes initiaux. Les figurines qui les composent sont placées conformément au plan de mission.

- Ces cartes ne font pas partie de sa main et sont placées face visible au début de la mission.
- Quand la dernière figurine d'un groupe initial est vaincue, la carte Déploiement correspondante est placée dans la main du joueur Impérial. Il peut déployer ces figurines lors d'un déploiement optionnel, en observant les règles de déploiement habituelles.

Sujets apparentés : Déploiement, Renforts

HÉMORRAGIE

Cf. « États », page 12.

HÉROS

En mode campagne, chaque joueur Rebelle contrôle un héros. Le mot « héros » désigne les figurines de héros, le joueur qui les contrôle et tout le matériel associé.

Sujets apparentés : Mise en place de campagne

IMMENSE

Le mot-clé Immense apparaît sur certaines cartes Déploiement et se réfère à une série de règles relatives aux figurines de ces groupes.

- Les figurines ne bloquent pas les lignes de vue tracées **vers** une figurine Immense ou **depuis** celle-ci.
- En mode campagne, les figurines Immenses ne peuvent pas entrer dans des cases d'intérieur.
- Les figurines Immenses peuvent entrer dans des cases contenant du terrain bloquant ou infranchissable. Elles peuvent également se déplacer au travers des bords bloqués ou infranchissables et y terminer leur déplacement.
- Les figurines Immenses peuvent entrer dans des cases contenant des figurines hostiles et/ou un terrain difficile sans dépenser de point de déplacement supplémentaire.
- Les figurines Immenses ne peuvent pas entrer dans des cases contenant d'autres figurines immenses.
- Une figurine Immense peut terminer son déplacement sur des cases contenant un terrain bloquant et/ou d'autres figurines. Chacune des figurines en question est poussée dans la case vide la plus proche choisie par celui qui la contrôle (mais sans pouvoir franchir de terrain infranchissable). Le joueur qui déplace la figurine Immense pousse d'abord les figurines amicales, puis les autres joueurs poussent les leurs.
- Une fois qu'une figurine Immense a terminé son déplacement dans des cases contenant au moins une autre figurine, la figurine Immense ne peut plus se déplacer pendant son activation.
- Si une figurine Immense occupe une case contenant un terrain bloquant, les lignes de vue peut être tracées jusqu'à elle, les cases peuvent être comptées jusqu'à elle, et les figurines adjacentes peuvent attaquer celle-ci.

Sujets apparentés : Cases d'intérieur, Déplacement, Pousser, Terrain bloquant, Terrain infranchissable

INDEMNE

En mode campagne, un héros est indemne tant qu'il n'est pas blessé.

Sujets apparentés : Blessé, Héros

INFLUENCE

En mode campagne, le joueur Impérial est souvent récompensé par de l'influence. Cette ressource sert à acheter des cartes Projet pendant la Séquence d'amélioration impériale.

- L'influence est reportée sur le journal de campagne.
- Quand le joueur Impérial gagne de l'influence, il l'ajoute à celle du journal de campagne et note le nouveau total. Quand il en dépense, il soustrait le montant de ses achats à ce total et met à jour le journal.
- Le joueur Impérial n'est pas forcé de dépenser toute son influence d'un coup. L'influence économisée pourra servir lors d'une prochaine Séquence d'amélioration impériale.

Sujets apparentés : Cartes Projet, Séquence d'amélioration impériale

INFORMATION SECRÈTE

Certaines informations des cartes et des pions sont cachées aux joueurs, qui n'ont pas le droit de les consulter. Les règles suivantes indiquent quelles informations les joueurs ont le droit de connaître.

- **Guide de campagne** : les joueurs Rebelles n'ont pas le droit de consulter les informations du Guide de campagne. Le joueur Impérial y a quant à lui accès à tout moment. Les joueurs Rebelles peuvent lui demander de leur rappeler n'importe laquelle des règles qu'il leur a lues auparavant, mais ils n'ont pas le droit de recevoir d'informations concernant les événements de mission qui n'ont pas encore été déclenchés. Les noms des tuiles ne sont pas des informations secrètes.

- **Cartes impériales** : les cartes Déploiement de la main du joueur Impérial et de sa réserve sont tenues secrètes des joueurs Rebelles. Certaines cartes Projet sont tenues secrètes lors de leur achat, et ne sont pas montrées aux joueurs Rebelles avant d'être jouées.
- **Autres cartes** : les joueurs ne peuvent regarder les cartes d'aucun paquet, à l'exception du **paquet de cartes Récompense**. Les cartes défaussées, les missions actives, les cartes posées face visible sur la table et les cartes des zones de jeu des joueurs sont des informations publiques, et n'importe quel joueur peut les consulter à tout moment.
- **Pions** : les pions Caisse, Mission neutre et Terminal comportent souvent des informations cachées sur l'une des faces. Les joueurs n'ont pas le droit de regarder la face cachée de ces pions.

Sujets apparentés : Cartes Projet, Cartes Déploiement, Pions Caisse, Missions, Pions Terminal

INITIATIVE

En mode escarmouche, un joueur reçoit le pion Initiative à chaque round. Le joueur qui a l'initiative résout la première activation d'un round.

- Au début de la partie, le joueur dont l'armée a le plus faible coût de déploiement choisit à qui reviendra l'initiative. Si les deux armées ont le même coût, on détermine l'initiative au hasard. Chaque joueur lance un dé bleu et celui qui obtient la plus haute Précision obtient l'initiative (on relance en cas d'égalité).
- Le joueur qui a l'initiative en début de partie choisit sa zone de déploiement et déploie ses figurines en premier. Ensuite, son adversaire déploie les siennes dans l'autre zone.
- En cas d'égalité dans le cadre des règles de mission, c'est toujours le joueur disposant de l'initiative qui l'emporte. Par exemple, si une règle de mission déplace un pion d'une case en direction de la figurine la plus proche et que celui-ci se trouve équidistant de deux figurines, c'est le joueur ayant l'initiative qui choisit vers laquelle il est déplacé.
- À l'étape 4 de la Phase de Statut, le joueur qui a l'initiative passe le pion Initiative à son adversaire.

Sujets apparentés : Activation, Conflits, Déploiement, Phase de Statut

INTERACTION

Les figurines peuvent interagir pour mener à bien diverses tâches. Par exemple, une figurine peut ouvrir une porte en interagissant avec elle.

- Lorsqu'une figurine interagit, elle effectue une action.
- Une figurine doit se trouver sur la même case qu'un pion ou sur une case adjacente pour pouvoir interagir avec lui.
- En mode campagne, un héros peut interagir avec un pion Caisse pour se l'approprier et piocher une carte Ravitaillement.
- Les règles de mission comprennent souvent diverses tâches possibles grâce à des interactions, comme utiliser des terminaux ou récupérer des pions.
- Quand la cible d'une interaction est suivie d'un symbole d'attribut entre parenthèses dans les règles de mission, la figurine doit réussir le test d'attribut correspondant pour résoudre l'effet de l'interaction.

Sujets apparentés : Actions, Activations, Cartes Ravitaillement, Pions Caisse, Pions Terminal, Portes, Récupérer des pions

INTERRUPTION

Certaines capacités utilisent le terme « interruption ». Lorsqu'ils résolvent une capacité d'interruption (ou « bénéficient d'une interruption »), les joueurs mettent l'action du jeu en pause avant de les résoudre. Après la résolution de l'effet, la partie reprend à partir du moment où elle a été interrompue. Par exemple, si une attaque est interrompue, l'effet de la capacité d'interruption est entièrement résolu avant que les joueurs ne finissent de résoudre l'attaque.

- Il est possible pour une figurine d'interrompre sa propre activation.
- Si une interruption rend l'action ou la capacité en cours d'utilisation invalide, l'effet de cette dernière n'est pas résolu, mais celui qui l'a utilisée en paie quand même le coût.

  Par exemple, si un joueur utilise une carte Commandement qui lui permet d'attaquer une figurine, et que cette dernière effectue une interruption pour se déplacer hors de sa ligne de vue, la carte Commandement est défaussée et l'action dépensée pour attaquer est perdue.
- Si deux effets interrompent la même action, c'est au joueur qui résout actuellement son activation de décider dans quel ordre ils s'appliquent.
- L'action d'une figurine ne peut pas être interrompue quand elle se trouve dans une case occupée par une autre figurine.

Sujets apparentés : Conflits

LIGNE DE VUE

La ligne de vue permet de déterminer ce que « voit » une figurine. On s'en sert généralement pour savoir quelles figurines peuvent être la cible d'une attaque (à distance).

Pour déterminer la ligne de vue, l'attaquant choisit un coin de la case où se trouve sa figurine. Puis il trace deux lignes droites imaginaires et ininterrompues vers deux coins adjacents de celle qui contient sa cible. Ces lignes ne doivent pas se croiser. Si l'une d'entre elles au moins traverse un mur, une figurine ou un terrain bloquant, l'attaquant **n'a pas de ligne de vue** en direction de sa cible.

- La ligne de vue peut être tracée **à partir** de n'importe quel coin du plateau, ou **vers** n'importe quel coin du plateau. Chaque ligne peut longer les coins et les bords de cases contenant des figurines, des portes, des murs et des cases bloquées.
- Les murs ne bloquent la ligne de vue **que le long du bord complet d'une case**. Si un mur ne couvre pas un bord entier, on peut tracer une ligne de vue à partir de ce bord, vers lui, ou au travers.
- On ne **peut pas** tracer de ligne de vue à travers un coin à l'intersection de n'importe quelle combinaison de murs et de terrain bloquant. On peut cependant la tracer au travers d'une diagonale formée par une figurine et un mur, un terrain bloquant ou une autre figurine.
- Les figurines ont une ligne de vue vers les figurines qui leur sont adjacentes.
- Il est possible pour une figurine de disposer d'une ligne de vue vers une autre figurine alors que l'inverse n'est pas vrai. Ceci se produit le plus souvent quand une figurine se trouve derrière un mur ou une autre figurine. Cela représente le fait que la figurine se penche derrière son abri pour effectuer son attaque avant de s'y replier.
- Une figurine ne bloque pas la ligne de vue vers elle-même. La figurine ciblée ne bloque pas non plus la ligne de vue.

- Deux figurines adjacentes ont toujours une ligne de vue l'une vers l'autre.

La plupart des situations mentionnées ci-dessus sont représentées en détail dans l'« Appendice I - Exemples de Ligne de vue », page 26.

Sujets apparentés : Adjacent, Attaque à distance, Attaques, Murs, Terrain bloquant

LIMITE DE MATÉRIEL

Quand un joueur doit utiliser plus de matériel que le jeu n'en comporte, les règles suivantes s'appliquent :

- Les pions ne sont pas limités. Si les joueurs n'ont pas assez de pions d'un type donné, ils peuvent utiliser un petit objet pour les remplacer, comme une pièce.
- Si les joueurs reçoivent pour instruction de lancer plus de dés qu'il n'y en a dans le jeu, ils notent leur premier résultat, relancent les dés nécessaires, et font le total. Cela ne compte pas comme une relance.
- Quand les cartes d'un type donné sont épuisées, on ne peut plus en piocher ni en utiliser.
- En mode campagne, les joueurs sont limités par le nombre de figurines que contient le jeu. Par exemple, le joueur Impérial ne peut utiliser que six figurines de Stormtroopers normaux et trois Stormtroopers d'élite, même s'il possède plusieurs exemplaires du jeu.
- En mode escarmouche, l'armée d'un joueur ne peut comprendre qu'un exemplaire de chaque carte Déploiement unique, deux exemplaires de chaque carte Déploiement d'élite, et quatre exemplaires de chaque carte Déploiement ordinaire.

Sujets apparentés : Figurines d'élite, Figurines Impériales, Unique

MENACE

En mode campagne, le joueur Impérial dépense des ⚙ (menace) pour déployer des figurines et leur envoyer des renforts sur le plateau.

- À chaque Phase de Statut, on augmente la ⚙ du **niveau de menace** de la mission, figurant sur le journal de campagne. Le niveau de menace sert souvent à déterminer une valeur particulière lors de plusieurs missions.
- Quand on augmente ou réduit la ⚙, le joueur Impérial ajuste le cadran de menace en conséquence pour indiquer le nouveau total.
- Le joueur Impérial ne peut pas avoir moins de 0 ⚙ ou plus de 20 ⚙. Toute menace perdue ou gagnée au-delà de ces limites est ignorée.
- Le joueur Impérial ne peut pas déclencher une capacité qui coûte plus de ⚙ qu'il n'en a.

Sujets apparentés : Capacités, Cartes Classe, Déploiement, Renforts

MISE EN PLACE DE CAMPAGNE

Avant de débuter une nouvelle campagne, procédez aux étapes suivantes.

1. **Choix du rôle des joueurs** : les joueurs décident lequel d'entre eux sera le joueur Impérial. Tous les autres seront les joueurs Rebelles. Les rôles ne changent plus jusqu'à la fin de la campagne.
2. **Choix des héros** : chaque joueur Rebelle choisit une fiche Héros et prend les cartes Classe et la figurine correspondantes qu'il place dans sa zone de jeu. Ensuite, chaque joueur Rebelle prend les cartes Article qui n'ont pas de coût dans son paquet de cartes Classe et les place face visible dans sa zone de jeu.
   - Si vous jouez avec 2 héros seulement, chaque héros prend une carte Récompense « Légendaire ». Si vous jouez avec 3 héros seulement, chacun prend une carte Récompense « Héroïque ».
3. **Choix de la Classe Impériale** : le joueur Impérial choisit alors un paquet de cartes Classe Impériale et place la carte de base (celle qui ne comporte pas de coût en expérience) dans sa zone de jeu.
4. **Paquet de cartes Projet** : le joueur Impérial constitue son paquet de cartes Projet (cf. « Constituer le paquet de cartes Projet » page 8).
5. **Paquet de cartes Mission annexe** : les joueurs Rebelles constituent le paquet de cartes Mission annexe (cf. « Constituer le paquet de cartes Mission annexe » page 17).
6. **Mise en place de la Mission d'introduction** : les joueurs sont prêts à mettre en place et à jouer la Mission d'introduction de la campagne.

Sujets apparentés : Cartes Classe, Cartes Projet, Mise en place de mission, Missions

MISE EN PLACE DE MISSION

Avant de résoudre une mission, les joueurs procèdent à plusieurs étapes.

MISE EN PLACE D'UNE MISSION DE CAMPAGNE

Pour mettre en place une mission de campagne, procédez aux étapes suivantes :

1. **Assemblage du plateau** : le joueur Impérial assemble le plateau de mission à l'aide des tuiles mentionnées dans le Guide de campagne. Il y place tous les pions conformément au plan.
2. **Préparation du cadran de menace et de round** : le joueur Impérial règle le cadran de menace sur zéro et le cadran de round sur un.
3. **Déploiement et mise en place** : le joueur Impérial prend toutes les cartes Déploiement et les trie conformément à l'encadré « Déploiement et mise en place » des règles de mission. Celui-ci peut contenir jusqu'à quatre éléments distincts :
   - *Groupes initiaux* : le joueur Impérial prend les cartes Déploiement correspondantes et les place face visible sur la table.
   - *Groupes de réserve* : le joueur Impérial prend les cartes Déploiement indiquées et en fait un paquet, face cachée, qu'il met à part.
   - *Groupes au choix* : le joueur Impérial choisit un certain nombre de cartes Déploiement conformément à la liste indiquée et les met dans sa main.
     - » Il peut choisir n'importe quelle carte Déploiement non Rebelle qui ne fait pas partie des groupes initiaux ou de réserve. Il ne peut pas choisir d'allié qu'il n'a pas encore obtenu en guise de récompense.
     - » Toutes les cartes Déploiement qui ne font pas partie des groupes initiaux, de réserve et au choix sont rangées dans la boîte et ne servent pas pendant cette mission.
   - *Mise en place spéciale* : observez les règles figurant dans cette section. Beaucoup de missions ne comportent aucune règle de mise en place spéciale.

4. **Déploiement des figurines Impériales** : le joueur Impérial déploie des figurines comme indiqué sur le plan.
   - Quand une figurine du plan a un bord gris ou noir, le groupe correspond à une carte Déploiement grise.
5. **Préparation des dés, des cartes et des pions** : placez tous les dés, les cartes État et Ravitaillement, les pions Dégâts, les pions Stress et les pions État à portée de tous les joueurs.
6. **Lecture du briefing de mission** : le joueur Impérial lit à haute voix la section « Briefing de mission » des règles aux autres joueurs.
7. **Déploiement des figurines Rebelles** : les joueurs Rebelles placent toutes leurs figurines dans la case contenant le pion Entrée ou le plus près possible.
   - Les joueurs Rebelles choisissent l'ordre dans lequel leurs figurines sont déployées. Avant de les placer sur le plateau, ils choisissent les cartes Article qu'elles emporteront en mission. Chaque héros peut prendre 1 Armure (), 2 Armes et 3 Équipements ().
   - Après avoir déployé les figurines des héros, les joueurs Rebelles peuvent choisir de déployer un allié qu'ils ont obtenu en guise de récompense (cf. « Alliés » page 3).
8. **Préparation des pions Activation** : chaque héros reçoit 1 pion Activation et le place restauré (côté vert) sur sa fiche Héros.

MISE EN PLACE D'UNE MISSION D'ESCARMOUCHE

Pour mettre en place une mission d'escarmouche, procédez aux étapes suivantes.

1. **Rassemblement des armées et des cartes Commandement** : les deux joueurs placent simultanément leurs cartes Déploiement face visible dans leurs zones de jeu respectives. Ensuite, chaque joueur mélange son paquet de 15 cartes Commandement et le place près de ses cartes Déploiement.
2. **Déterminez l'initiative** : le joueur dont l'armée a le plus faible coût de déploiement choisit quel joueur commencera la partie avec le pion Initiative. Si les deux armées ont le même coût, on détermine l'initiative au hasard.
3. **Pioche et mise en place de la mission d'escarmouche** : le joueur qui a l'initiative mélange son paquet de cartes Mission d'escarmouche et en pioche une. Celle-ci indique le nom de la mission, le plateau sur lequel on la joue et les règles spéciales qui s'y appliquent.

   Après avoir pioché cette carte, les joueurs se réfèrent au plan d'escarmouche correspondant. Ils assemblent le plateau et disposent les pions comme indiqué.
   - Les joueurs ne placent que les pions qui correspondent à la lettre de la carte Mission d'escarmouche (A ou B).
4. **Déploiement des unités** : le joueur qui a l'initiative choisit une des zones de déploiement (rouge ou bleue) du plan de la mission. Il y déploie toutes ses figurines.

Ensuite, son adversaire déploie ses propres figurines dans l'autre zone.

5. **Pioche des cartes Commandements** : chaque joueur pioche trois cartes Commandement de son paquet.

Sujets apparentés : Alliés, Cartes commandement, Cartes Déploiement, Déploiement, Mise en place de campagne

MISSIONS

Chaque mission est un combat tactique livré sur un plateau modulaire et impliquant des règles spécifiques.

RÉSOUDRE UNE MISSION

Dans *Assaut sur l'Empire*, une mission se compose d'un certain nombre de rounds. Chaque round comprend une Phase d'Activation suivie d'une Phase de Statut.

Après avoir résolu la Phase de Statut, on passe au round suivant en commençant par une Phase d'Activation. On répète l'opération jusqu'à ce que la mission s'achève (cf. « Remporter la partie » page 21).

MISSIONS DE L'INTRIGUE ET MISSIONS ANNEXES

En mode campagne, les joueurs résolvent une série de missions de l'intrigue et de missions annexes. Les règles et le plan de chaque mission figurent dans le Guide de campagne.

- À chaque Séquence de mission, les héros choisissent une mission active à résoudre :
  - Le journal de campagne indique quel type de mission active les héros peuvent choisir à chaque Phase de mission. Par exemple, s'il indique « Mission de l'Intrigue », les joueurs doivent choisir une mission de ce type. Il n'y a généralement qu'une seule mission de l'intrigue valide.
  - Les missions actives qui ne sont pas choisies sont mises de côté entre les parties et demeurent actives jusqu'à ce qu'on les résolve.
- Une mission ne peut pas être jouée deux fois durant la même campagne.
- Sous le nom des missions annexes figure un certain nombre de traits (comme *Tatooine*). Les traits n'ont pas d'effet en jeu, mais d'autres règles peuvent s'y référer.
- Après avoir résolu la mission d'introduction, mélangez le paquet de cartes Mission annexe, piochez-y deux cartes et placez-les face visible sur la table. Après la résolution de chaque mission annexe qui n'est pas un Projet, mélangez les cartes Mission annexe, piochez-en une et placez-la face visible sur la table.

Constituer le paquet de cartes Mission annexe

Lors de la mise en place d'une campagne, les joueurs trient les cartes Mission annexe par couleur. On mélange ensuite les cartes suivantes pour constituer le paquet de cartes Mission annexe de la campagne :

- Une carte Mission annexe rouge correspondant à chaque héros de la campagne.
- Quatre cartes Mission annexe vertes choisies par les joueurs Rebelles. Les héros ne peuvent pas choisir plusieurs cartes dont la récompense est le même allié, quel que soit le sous-titre de celui-ci (comme « Héros de la Rébellion »).
- Quatre cartes Mission annexe grises piochées au hasard. Elles sont distribuées face cachée et ne sont révélées à aucun joueur.

MISSIONS FORCÉES

En mode campagne, certaines cartes Projet et certains événements peuvent forcer les joueurs à entreprendre une mission. Cela se produit généralement suite au résultat d'une mission ou à cause d'une carte Projet. Par exemple, si une carte Projet indique : « Jouez « Les mines d'épice de Kessel » en tant que mission forcée », les joueurs doivent immédiatement résoudre cette mission, avant de reprendre la campagne à partir de la séquence actuelle.

- Les missions forcées sont reportées dans la section « Missions forcées » du journal de campagne. Quand une telle mission apparaît et que les joueurs n'ont pas le temps de la résoudre lors de cette partie, ils en reportent le nom dans cette section sans cocher la case. La prochaine fois qu'ils joueront, ils commenceront par elle.
- Les missions forcées sont résolues **entre** les séquences de campagne. Après avoir résolu une mission forcée, les joueurs procèdent à l'étape « Nettoyage de fin de mission » de la Séquence de Mission. Ensuite, ils résolvent la prochaine séquence de campagne.
  - Si la mission apparaît immédiatement après qu'une autre mission a été résolue, ils procèdent au « nettoyage de fin de mission » mais ne résolvent pas les Séquences d'amélioration Rebelle et impériale avant d'entamer la mission forcée. Le niveau de menace d'une mission forcée est égal à celui de la dernière mission jouée.
- Comme les missions forcées ne sont pas choisies délibérément, elles ne disposent pas de carte Mission.
- Si les joueurs se retrouvent à court de place dans la section « Missions forcées » du journal de campagne, ils peuvent quand même en jouer d'autres en les notant au dos, ou sur une autre feuille de papier.

MISSIONS D'ESCARMOUCHE

La disposition du plateau de chaque mission d'escarmouche figure sur son plan. Les règles correspondantes se trouvent sur les cartes Mission d'escarmouche.

Sujets apparentés : Campagne, Cartes Projet, Mise en place de mission, Missions actives, Remporter la partie, Séquence de Mission

MISSIONS ACTIVES

En mode campagne, on appelle mission active toute Mission de l'Intrigue ou Mission annexe disponible que les joueurs peuvent choisir de jouer.

Sujets apparentés : Missions

MOBILE

Les figurines dotées de ce mot-clé ignorent le coût supplémentaire en points de déplacement requis pour entrer dans des cases de terrain difficile ou occupées par des figurines hostiles. Ils peuvent aussi entrer dans les terrains infranchissables ou bloquants, et terminer leur déplacement sur les cases qui en contiennent.

- Si une figurine mobile occupe une case contenant un terrain bloquant, on peut tracer une ligne de vue jusqu'à cette figurine et compter des cases jusqu'à elle. Par ailleurs, les figurines adjacentes peuvent l'attaquer.

Sujets apparentés : Mots-clés

MODIFICATIONS

Cf. « Cartes Article » page 7.

MOTS-CLÉS

Les mots-clés sont des raccourcis pour des capacités plus longues à expliquer.

- Le jeu de base contient les mots-clés suivants : Allonge, Concentration, Éliminer, Enchaînement, Hémorragie, Immense, Mobile, Perforant, Sonné, Souffle
- Les états comme Concentré, Hémorragie et Sonné servent aussi de mots-clés. Lorsqu'ils apparaissent dans un effet, cela signifie que celui-ci les inflige.

Sujets apparentés : Allonge, Concentration, Éliminer, Enchaînement, États, Immense, Mobile, Perforant, Souffle

MURS

Les murs sont des lignes noires continues longeant la bordure des tuiles de plateau. Les figurines ne peuvent ni se déplacer ni tracer de ligne de vue au travers des murs. Consultez les Appendices I et II pour des exemples de déplacement et de ligne de vue prenant en compte la présence de murs.

- Les murs ne constituent pas un terrain et ne sont pas affectés par les capacités qui s'appliquent aux terrains. Par exemple, les figurines Immenses peuvent entrer sur un terrain bloquant, mais ne peuvent pas passer au travers des murs.
- Les murs ne bloquent la ligne de vue **que le long du bord entier d'une case**. Si un mur ne couvre pas tout le bord, on peut tracer une ligne de vue depuis ce bord, vers lui et au travers.

Sujets apparentés : Déplacement, Ligne de vue, Terrain

NEUTRALISÉ

Certaines règles de mission indiquent qu'une figurine peut être neutralisée, la plupart du temps en étant vaincue. Au lieu de la défausser, on conserve la figurine sur le plateau, et son activation subit certaines restrictions.

- La figurine reste sous le contrôle du même joueur.
- La figurine **ne limite pas** les déplacements **et ne bloque pas** les lignes de vue. Les autres figurines ne peuvent cependant pas terminer leur déplacement dans une case occupée par une figurine neutralisée.
- Quand une figurine est neutralisée, on défausse tous ses états et elle ne peut plus en recevoir.
- La figurine ne peut pas subir de ✖ (dégâts) ni être prise pour cible ou affectée par des attaques, des capacités ou des effets, sauf exception mentionnée dans les règles de mission.
  - La figurine peut toujours être poussée par une figurine IMMENSE qui terminerait son déplacement dans la case qu'elle occupe.

Sujets apparentés : Immense, Missions, Se replier

OBJETS

Le terme d'objet désigne les éléments du plan qui ne sont pas des figurines. Les portes, les caisses et les terminaux sont tous considérés comme des objets.

- La plupart des pions Mission sont considérés comme des objets, sauf s'ils représentent des figurines.
- À l'exception des portes, les objets ne limitent pas les déplacements et ne bloquent pas la ligne de vue.
- Les objets ne peuvent pas être poussés.
- Les règles de mission peuvent permettre à des figurines spécifiques d'attaquer des objets (cf. « Attaquer des objets » page 5).
- Les capacités qui affectent les objets ne s'appliquent **qu'à** ceux qui peuvent être attaqués.

Sujets apparentés : Attaquer des objets, Déplacement, Pions Caisse, Pions Mission, Pions Terminal, Portes

PERFORANT

Ce mot-clé permet à une figurine d'ignorer un certain nombre de symboles ➤ (blocage) lorsqu'elle attaque. Par exemple, « Perforant 2 » permet à l'attaque d'ignorer jusqu'à 2 ➤.

- Si le nombre de ➤ est inférieur à la valeur de Perforant, ce surplus n'a aucun effet.
- Si plusieurs capacités de type Perforant sont utilisées pendant une attaque, leurs valeurs se cumulent.

Sujets apparentés : Attaques, Mots-clés

PÉRIODE

Chaque campagne est associée à une période représentée par un nombre. Certaines cartes Mission annexe ou Projet comportent un éventail de périodes.

En mode campagne, pendant la mise en place, écartez toutes les cartes Mission annexe dont l'éventail de périodes ne comprend pas le nombre associé à la campagne. Elles ne peuvent pas faire partie du paquet de cartes Mission annexe.

- Si l'éventail de périodes d'une carte Projet d'une série ne comprend pas le nombre associé à la campagne, le joueur Impérial ne peut pas choisir la série en question pour constituer son paquet de cartes Projet.
- Les séries de cartes Projet et les cartes Mission annexe qui ne comportent aucune période peuvent être utilisées dans n'importe quelle campagne.

Sujets apparentés : Campagne, Cartes Projet, Mise en place de campagne, Missions

PETITE FIGURINE

Toute figurine qui n'occupe qu'une seule case est une petite figurine. Le texte de certaines règles et capacités indique qu'elles ne s'appliquent qu'aux petites figurines.

Sujets apparentés : grandes figurines

PHASE D'ACTIVATION

La première phase de chaque round est la Phase d'Activation. Les joueurs y activent des groupes de figurines à tour de rôle.

- Lorsqu'il active un groupe contenant au moins deux figurines, le joueur doit toutes les activer, une par une, dans l'ordre de son choix.
- En mode campagne, on alterne entre l'activation des groupes de figurines des joueurs Rebelles et de celles du joueur Impérial. Les joueurs Rebelles résolvent la première activation de chaque round.
- En mode escarmouche, les joueurs activent un groupe de figurines chacun leur tour. Le joueur qui a l'initiative résout la première activation de chaque round.

Sujets apparentés : Activation, Actions, Groupe

PHASE DE STATUT

Après chaque Phase d'Activation, les joueurs procèdent à une succession d'étapes qui forment la Phase de Statut.

PHASE DE STATUT EN MODE CAMPAGNE

En mode campagne, la Phase de Statut est composée des étapes suivantes :

1. **Augmentation de la menace** : le joueur Impérial ajoute le niveau de menace indiqué sur le journal de campagne au cadran de menace.
2. **Restauration** : le joueur Impérial restaure toutes ses cartes Classe et Déploiement épuisées. Chaque héros restaure également tous ses pions Activation en les retournant du côté vert.
   - Les cartes Classe et Article des héros sont restaurées au début de l'activation de chaque héros, et pas pendant la Phase de Statut.
3. **Déploiement et renforts** : le joueur Impérial peut effectuer un déploiement optionnel et envoyer des figurines en renfort. Il peut donc dépenser des ⚙ (menace) pour placer des figurines supplémentaires sur le plateau.
4. **Effets de fin du round** : si certaines capacités ou règles de mission sont déclenchées à la fin du round, les joueurs les résolvent maintenant.
   - Dans une partie avec trois héros, un héros qui dispose de deux pions Activation doit en donner un à un autre héros de son choix à la fin de chaque round.
5. **Progression du cadran de round** : on fait avancer d'un cran le cadran de round. Ensuite, les joueurs commencent le round suivant et débutent une nouvelle Phase d'Activation.

PHASE DE STATUT EN MODE ESCARMOUCHE

En mode escarmouche, la Phase de Statut est composée des étapes suivantes :

1. **Restauration des cartes** : les deux joueurs restaurent toutes leurs cartes Déploiement.
2. **Pioche de cartes Commandement** : chaque joueur pioche une carte Commandement de son paquet, plus une carte supplémentaire pour chaque terminal qu'il contrôle.
3. **Effets de fin du round** : si certaines capacités ou règles de mission sont déclenchées à la fin du round, les joueurs les résolvent maintenant.
4. **Changement d'initiative** : le joueur qui avait le pion Initiative le donne à son adversaire. Ensuite, les joueurs commencent le round suivant et débutent une nouvelle Phase d'Activation.

Sujets apparentés : Cartes Commandement, Contrôle, Déploiement, Initiative, Menace, Pions Terminal, Renforts, Restaurer

PIONS CAISSE

Beaucoup de missions placent des pions Caisse sur le plateau.

- Les pions Caisse ne bloquent ni la ligne de vue ni les déplacements des figurines. Les figurines peuvent se déplacer au travers des cases contenant des pions Caisse ou y terminer leur déplacement.
- Quand un pion Caisse occupe une case contenant du terrain, l'effet du terrain en question s'applique toujours. Par exemple, une case avec du terrain bloquant contenant un pion Caisse bloque la ligne de vue, et les figurines ne peuvent pas y pénétrer.
- En mode campagne, les héros peuvent interagir avec une caisse pour s'approprier le pion et piocher une carte Ravitaillement.
- En mode campagne, à la fin de chaque mission, les héros reçoivent 50 crédits par pion Caisse qu'ils se sont appropriés durant la mission.
- La couleur des pions Caisse n'a aucun effet, sauf mention particulière dans les règles de mission.
- Les joueurs n'ont pas le droit de regarder la couleur d'un pion Caisse posé face cachée. Sa couleur constitue une information secrète.

Sujets apparentés : Cartes Ravitaillement, Crédits, Information secrète, Interaction, S'approprier

PIONS MISSION

Ces pions servent à représenter des objets, des personnages ou des points stratégiques. Aucun effet général n'est attaché aux pions Mission : ce sont les règles de mission qui définissent leur utilisation.

- Il existe trois types de pions Mission. Ceux qui affichent un symbole Rebelle sont des pions Mission Rebelles. Le symbole Impérial désigne les pions Mission Impériaux. Tous les autres sont des pions Mission neutres.
- Les pions Mission ne bloquent pas la ligne de vue et n'affectent pas le déplacement des figurines. Les figurines peuvent entrer dans une case contenant un pion Mission et y terminer leur déplacement.
- Quand un pion Mission occupe une case contenant du terrain, les effets du terrain en question s'appliquent toujours. Par exemple, une case contenant du terrain bloquant qui contient un pion Mission continue à bloquer la ligne de vue et les figurines ne peuvent pas y entrer.
- Le bord coloré des pions Mission n'a aucun effet sauf si les règles de mission le spécifient.
- Les joueurs n'ont pas le droit de regarder la face colorée d'un pion Mission neutre si elle est cachée. Sa couleur est une information secrète.

Sujets apparentés : Contrôle, Information secrète, Interaction

PIONS TERMINAL

Les pions Terminal sont placés sur le plateau conformément au plan de mission.

- En mode campagne, les pions Terminal n'ont pas de capacités particulières en dehors de celles décrites dans les règles de mission.
- En mode escarmouche, chaque joueur pioche une carte Commandement supplémentaire pour chaque terminal qu'il contrôle lors de la Phase de Statut.
- Les terminaux ne bloquent ni la ligne de vue ni les déplacements. Les figurines peuvent terminer leur déplacement sur une case occupée par un pion Terminal.
- Quand un Terminal occupe une case contenant de terrain, l'effet du terrain en question s'applique toujours. Par exemple, une case avec du terrain bloquant contenant un pion Terminal bloque la ligne de vue, et les figurines ne peuvent pas y pénétrer.
- La couleur des pions Terminal n'a aucun effet, sauf mention particulière dans les règles de mission.
- Les joueurs n'ont pas le droit de regarder la couleur d'un pion Terminal posé face cachée. Sa couleur constitue une information secrète.

Sujets apparentés : Contrôle, Information secrète, Interaction

PLACER

Nombre d'effets placent des figurines ou des pions sur des cases spécifiques du plateau.

- Quand une figurine présente sur le plateau doit être placée, on la retire de la case où elle se trouve pour la placer à l'emplacement indiqué.
- Placer une figurine sur une case ne nécessite aucun point de déplacement.
- Un joueur ne peut pas choisir de placer une figurine dans une case où celle-ci ne pourrait pas terminer son déplacement, comme une case occupée par une autre figurine, ou contenant un terrain bloquant ou infranchissable.
- Quand une figurine est placée, elle entre dans la ou les cases où on la place.

Sujets apparentés : Déplacement, Entrer, Terrain

POINTS D'EXPÉRIENCE

En mode campagne, les joueurs reçoivent des points d'expérience (XP) en guise de récompense après une mission. Pendant les Séquences d'amélioration Rebelle et impériale, ils peuvent les dépenser pour acheter des cartes Classe.

- Les XP non dépensés sont reportés sur le journal de campagne et pourront servir lors d'un prochaine Séquence d'amélioration.

Sujets apparentés : Séquence d'amélioration impériale, Séquence d'amélioration Rebelle

POINTS DE DÉPLACEMENT

Une figurine peut obtenir des points de déplacement par plusieurs méthodes. Une figurine peut dépenser un point de déplacement pour se déplacer sur n'importe quelle case adjacente à celle où elle se trouve.

- Chaque fois qu'une figurine gagne des points de déplacement, ceux-ci s'ajoutent au total dont elle dispose déjà.
- Une figurine n'est pas obligée de dépenser tous ses points de déplacement, mais à la fin de son activation, elle perd tous ceux qu'il lui restait.
- Dépenser des points de déplacement n'est pas une action : la figurine peut le faire à n'importe quel moment de son activation. Elle peut les dépenser avant d'effectuer une action, ou après, mais jamais pendant la résolution d'une action.

- Si une figurine gagne des points de déplacement en dehors de son activation, ceux-ci doivent être immédiatement dépensés en effectuant une interruption, sinon ils sont perdus.
- Les points de déplacement constituent une ressource intangible qui n'est pas représentée par des pions. Quand une figurine obtient des points de déplacement, le joueur annonce leur nombre et compte à haute voix lorsqu'il les dépense.
- En mode campagne, un héros peut subir 1 point de (stress) à tout moment lors de son activation pour gagner 1 point de déplacement. Il peut recourir à cette opération jusqu'à **deux fois** par activation.

Sujets apparentés : Déplacement, Stress

PORTES

Les portes sont représentées sur le plateau par des pions insérés dans des supports. Chaque mission indique où les placer.

- Les figurines ne peuvent ni tracer de ligne de vue, ni compter les cases, ni se déplacer au travers d'une porte.
- Une figurine peut interagir avec une porte pour l'ouvrir. Le joueur retire alors le pion Porte du plateau.
- Quand un effet referme une porte, placez un pion Porte sur le plateau comme indiqué sur le plan de mission. Les figurines **ne peuvent pas refermer les portes volontairement**.
- Si une grande figurine occupe des cases situées de part et d'autre d'une porte lorsque celle-ci se referme, elle est poussée vers la case vide la plus proche (cf. « Pousser » page 21).
- Les cases qui partagent un bord commun avec une porte sont les seules considérées comme adjacentes à celle-ci.
- Dans plusieurs missions, certaines portes sont verrouillées. Une porte verrouillée **ne peut être ouverte que** selon la méthode indiquée dans les règles de mission.

Sujets apparentés : Attaquer des objets, Compter les cases, Interaction, Ligne de vue, Pousser

POUSSER

Certaines capacités peuvent pousser une figurine. Le joueur qui les résout la pousse du nombre de cases indiqué.

- La figurine peut être déplacée dans n'importe quelle direction. On n'est pas obligé de la déplacer dans la direction opposée à la figurine qui utilise la capacité pousser.
- Une figurine poussée ne sort pas volontairement de sa case.
- Pousser une figurine ne nécessite aucun point de déplacement.
- Quand un effet qui n'est pas une capacité pousse une figurine (comme une règle de mission ou une porte qui se referme entre deux cases occupées par une grande figurine), c'est au joueur qui contrôle cette dernière de choisir où elle est placée.
- Lorsqu'une grande figurine est poussée, elle ne peut pas se déplacer en diagonale ni pivoter.

Sujets apparentés : Déplacement, Grandes figurines, Sortir

PRÉCISION

Les attaques à distance () doivent produire suffisamment de Précision pour ne pas rater leur cible. Le total de Précision nécessaire est égal à la distance (en cases) qui sépare l'attaquant de sa cible (cf. « Compter les cases » page 9).

- Le total de Précision de l'attaquant est la somme des nombres obtenus aux dés, à laquelle on applique les modificateurs de Précision issus des capacités.
- Un attaquant qui vise une cible adjacente au moyen d'une attaque à distance doit obtenir au moins une Précision de 1.

Sujets apparentés : Attaques, Compter les cases, Ligne de vue, Rater

RATER

Suite à certains effets, une attaque peut rater. Quand une attaque est ratée, la cible ne subit aucun (dégât).

- Le symbole (esquive) présent sur le dé blanc peut faire rater une attaque.
- Lors d'une attaque à distance, l'attaquant doit obtenir un total de Précision supérieur ou égal à la distance qui le sépare de sa cible. Dans le cas contraire, l'attaque est ratée.
- Quand une attaque est ratée, d'autres effets peuvent se déclencher malgré tout (comme l'utilisation du mot-clé Éliminer). Si la capacité nécessite que la figurine visée subisse au moins 1 , comme dans le cas d'Enchaînement, une attaque ratée l'empêche de se déclencher.

Sujets apparentés : Attaques, Compter les cases, Précision

RÉCUPÉRER DES PIONS

Certaines missions autorisent les figurines à récupérer des pions spécifiques. Une figurine située sur la même case qu'un pion ou sur une case adjacente peut effectuer une interaction pour le récupérer. On place le pion sur le socle de la figurine pour indiquer qu'elle le **transporte** désormais. Le pion se déplace dorénavant avec la figurine.

- Un pion transporté ne peut pas être récupéré par d'autres figurines, échangé avec elles, ou lâché volontairement.
- Quand une figurine est vaincue, elle lâche tous les pions qu'elle transportait sur la case où elle se trouve. Ceci est valable quand un héros est blessé ou se replie.
- Les règles de mission indiquent quand il est possible de récupérer des pions et pourquoi.
- À la fin d'une mission, tous les pions transportés sont rangés dans la boîte de jeu.
- Récupérer un pion ne revient pas à se l'approprier.

Sujets apparentés : Interaction, Pions Mission, S'approprier

RELANCE

Cf. l'étape 3 de la section « Attaques » page 5.

REMPORTER LA PARTIE

Les règles permettant de déterminer un vainqueur dépendent du mode de jeu (escarmouche ou campagne).

REMPORTER UNE CAMPAGNE

La campagne consiste en un certain nombre de missions qui s'enchaînent. Les objectifs de chacune figurent dans les règles de mission du Guide de campagne.

Le ou les joueurs qui remportent la mission finale sont déclarés vainqueurs de la campagne.

REMPORTER UNE MISSION D'ESCARMOUCHE

La mission s'achève **dès** qu'un joueur a accumulé 40 points de victoire (PV) ou plus. Le joueur disposant alors du plus grand nombre de PV remporte la partie. Les PV proviennent de plusieurs sources.

- **Figurines vaincues** : quand la dernière figurine d'un groupe est vaincue, le joueur adverse marque un nombre de points égal au coût de déploiement du groupe en question. Pour tenir le compte, le joueur qui contrôle la carte Déploiement la pose près de son adversaire.
- **Effets de cartes** : chaque carte Mission d'escarmouche mentionne divers moyens supplémentaires pour obtenir des PV. Certaines cartes Commandement ou Déploiement en comportent encore d'autres.

Si toutes les figurines d'un joueur sont vaincues, il perd immédiatement la partie, quels que soient les scores en points de victoire.

Ex aequo

Dans les rares cas où les deux joueurs ont le même nombre de PV en fin de partie, c'est celui qui a vaincu les figurines hostiles totalisant le coût de déploiement le plus élevé qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le joueur totalisant le moins de dégâts sur ses figurines l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a l'initiative qui l'emporte.

Sujets apparentés : Campagne, Escarmouche, Groupe, Vaincu

RENFORTS

Pendant la Phase de Statut d'une campagne, le joueur Impérial peut replacer des figurines qui ont été vaincues auparavant sur le plateau : on parle de renforts.

Pour envoyer du renfort, il paie un montant de ⚙ (menace) égal au coût de renfort de la figurine. Ensuite, il place **une figurine** du groupe en question aussi près que possible de n'importe quel point de déploiement actif.

- Certaines cartes Déploiement ne comportent aucun coût de renfort. On ne peut pas envoyer de renforts de figurines correspondantes. Sauf dans le cas d'une figurine unique, un groupe peut être redéployé après avoir été entièrement vaincu.
- Le coût de renfort d'une figurine figure sur sa carte Déploiement, juste à droite de son coût de déploiement.
- Une figurine ne peut être envoyée en renfort que s'il reste au moins une figurine de son groupe sur le plateau.
- Le joueur Impérial peut envoyer plusieurs figurines en renfort à chaque Phase de Statut (y compris à un même groupe) à condition de dépenser en ⚙ le coût de renfort pour chacune d'entre elles.
- Le joueur Impérial ne peut pas envoyer de renforts à un groupe qui dispose sur le plateau d'un nombre de figurines égal à sa limite de groupe.

Sujets apparentés : Déploiement, Groupe, Unique

REPOS

En mode campagne, les héros peuvent effectuer une action de repos. Lorsqu'il se repose, un héros élimine un nombre de points de ✚ égal à son Endurance.

- S'il élimine plus de ✚ qu'il n'en a subi, le héros élimine 1 ✖ pour chaque point de ✚ en surplus, qu'il n'a pu éliminer.

Sujets apparentés : Actions, Dégâts, Éliminer, Endurance, Stress

RESTAURER

On appelle « figurine restaurée » toute figurine disponible pour une activation. Toute carte qui n'est pas épuisée est restaurée, et peut être épuisée pour déclencher certaines capacités.

- Un héros est restauré s'il a **au moins un** pion Activation restauré (vert) sur sa fiche Héros.
- Quand une carte Déploiement est restaurée, toutes les figurines correspondantes le sont aussi.
- Pour restaurer une figurine ou une carte, on redresse sa carte Déploiement ou on retourne tous ses pions Activation face verte visible (dans le cas d'un héros).
- Les cartes Déploiement, les cartes Classe Impériales et les pions Activation sont restaurés pendant la Phase de Statut de chaque round. Les cartes Article et Classe de héros d'un héros sont restaurés au début de l'activation de cette figurine.

Sujets apparentés : Activation, Cartes Article, Carte Déploiement, Épuiser

S'APPROPRIER

Quand un joueur s'approprie un pion ou un autre accessoire, il le place dans sa zone de jeu. L'effet correspondant est expliqué dans les règles de mission.

- À la fin d'une mission, tous les pions que les joueurs se sont appropriés retournent dans la boîte.

Sujets apparentés : Interaction, Zone de jeu

S'ÉCHAPPER

Certaines règles de mission permettent à une figurine de s'échapper. Pour ce faire, une figurine doit dépenser 1 point de déplacement lorsqu'elle se trouve sur la case indiquée par les règles de mission, ou sur une case adjacente.

Une fois qu'une figurine s'est échappée, retirez-la du plateau. Elle ne peut pas être affectée par des capacités ni effectuer d'activations.

Sujets apparentés : Activation, Capacités, Déplacement

SANTÉ

Quand une figurine possède un nombre de pions Dégât égal à sa Santé, elle est vaincue. La Santé figure sur la carte Déploiement ou la fiche Héros de la figurine. Quand un héros indemne est vaincu, on retourne sa fiche Héros côté blessé.

Sujets apparentés : Dégâts, Vaincu, Indemne

SÉQUENCE D'AMÉLIORATION IMPÉRIALE

En mode campagne, le joueur Impérial peut acheter de nouvelles cartes lors de chaque Séquence d'amélioration impériale. Il peut d'abord dépenser des points d'expérience pour acheter de nouvelles cartes Classe, puis de l'influence pour acheter des cartes Projet.

- Pour acheter des cartes Classe, le joueur Impérial examine toutes celles de son paquet Classe. Il peut en acquérir autant qu'il veut en dépensant un nombre d'XP égal à leur coût. Une fois qu'il les a achetées, il les conserve jusqu'à la fin de la campagne.

- Pour acheter des cartes Projet, le joueur Impérial mélange le paquet Projet. Il en pioche quatre en secret, parmi lesquelles il peut acheter celles qu'il désire, en dépensant un nombre de points d'influence égal à leur coût.
  - Le joueur Impérial **ne montre pas** les cartes Projet qu'il a piochées aux héros. Toutes celles qu'il renonce à acheter sont remélangées dans le paquet sans qu'il les révèle.
  - La plupart des cartes Projet doivent être lues à haute voix et résolues dès leur achat. Seule exception : celles qui indiquent au joueur de « garder cette carte secrète ». Le joueur Impérial les conserve et en résout l'effet lorsqu'il les joue (cf. « Types de carte Projet » page 8).

Sujets apparentés : Cartes Classe, Cartes Projet, Influence, Points d'expérience

SÉQUENCE D'AMÉLIORATION REBELLE

En mode campagne, les héros peuvent acheter de nouvelles cartes pendant chaque Séquence d'amélioration Rebelle. Ils peuvent d'abord dépenser des points d'expérience pour acheter de nouvelles cartes Classe, puis des crédits pour acquérir de nouvelles cartes Article.

- Lors de l'achat des cartes Classe, chaque joueur Rebelle examine toutes celles de son paquet et peut acquérir toutes celles de son choix.
  - Pour acheter une carte Classe, le héros doit dépenser un nombre d'XP égal à son coût.
  - Une fois qu'il l'a achetée, il la conserve jusqu'à la fin de la campagne.
- Pour acheter des cartes Article, les joueurs Rebelles mélangent le paquet de cartes Article de l'échelon indiqué sur le journal de campagne. Ils en piochent six et peuvent alors acheter toutes celles qu'ils veulent parmi celles-ci. Ensuite, on remélange toutes les cartes non achetées dans le paquet.
  - Si le journal de campagne mentionne des Articles de plusieurs échelons, les joueurs mélangent chaque paquet à part et piochent six cartes dans chacun d'eux.
  - Pour acheter une carte Article, les joueurs Rebelles doivent dépenser un nombre de crédits égal à son coût.
  - Après avoir acheté une carte Article, les joueurs Rebelles la donnent au héros de leur choix.
  - Immédiatement avant d'acheter des cartes Article, les héros peuvent vendre tout ou partie de celles qu'ils possèdent déjà. Chaque carte vendue retourne dans la boîte de jeu. Ensuite, les héros reçoivent un nombre de crédits égal à la moitié de son coût, arrondi à la tranche de 25 la plus proche.
  - Les cartes Article ne comportant aucun coût peuvent être revendues : chacune rapporte 50 crédits aux héros.

Sujets apparentés : Cartes Classe, Cartes Article, Crédits, Points d'expérience

SÉQUENCE DE MISSION

En mode campagne, les joueurs choisissent et résolvent des missions pendant la Séquence de Mission. Celle-ci consiste en plusieurs étapes :

1. **Choix de la mission** : les joueurs Rebelles consultent le journal de campagne pour choisir leur prochaine mission. Si celui-ci indique « Mission annexe », ils choisissent une des cartes Mission annexe actives. S'il indique « Mission de l'Intrigue », ils doivent choisir une carte Mission de l'Intrigue active.
2. **Résolution de la mission** : les joueurs résolvent la mission choisie.
3. **Nettoyage de fin de mission** : après avoir résolu la mission, les joueurs procèdent aux opérations suivantes :
   - Tous les héros blessés retournent leur fiche Héros côté indemne. Ensuite, les héros éliminent tous les (dégâts) et le (stress).
   - Les héros remélangent toutes leurs cartes Ravitaillement dans le paquet Ravitaillement.
   - Les héros gagnent 50 crédits par pion Caisse récupéré durant la mission. Ils défaussent ensuite ces pions.
   - On range la carte Mission qui vient d'être jouée dans la boîte de jeu.
   - Si les joueurs viennent de résoudre la mission d'introduction, mélangez le paquet Mission annexe. Ensuite, piochez-en deux et posez-les face visible sur la table. Ces missions sont désormais actives.
   - Si les joueurs viennent de résoudre une Mission annexe qui n'est pas un Projet, mélangez le paquet Mission annexe, piochez-en une et posez-la face visible sur la table. Cette mission est désormais active.

Après avoir résolu le nettoyage de fin de mission, les joueurs passent à la séquence suivante indiquée sur le journal de campagne.

Sujets apparentés : Cartes Ravitaillement, Missions, Pions Caisse

SE REPLIER

En mode campagne, quand un héros blessé est vaincu, il se replie. Le héros est retiré du plateau et ne peut plus être activé jusqu'à la fin de la mission.

- Les capacités figurant sur la fiche du héros, ses cartes Classe et ses cartes Article ne peuvent plus être utilisées jusqu'à la fin de la mission.
- Le joueur qui contrôle le héros peut encore participer aux décisions des joueurs Rebelles.
- Quand un héros a fait intervenir la carte Déploiement d'un allié dans une mission, il peut choisir d'en donner le contrôle au joueur dont le héros s'est replié.
- Les héros qui se sont repliés reçoivent les mêmes récompenses que les autres en fin de mission. Si un héros se replie lors de la mission finale, il remporte ou perd quand même la campagne avec le reste des joueurs Rebelles.
- Un héros qui s'est replié reste blessé jusqu'à la fin de la mission.
- Pendant le nettoyage de fin de mission, les héros qui se sont repliés ne sont plus considérés comme tels. Ils procèdent normalement à toutes les étapes normales du nettoyage de fin de mission et à toutes les séquences de campagne ultérieures.

Sujets apparentés : Blessé, Séquence de Mission, Vaincu

SONNÉ

Cf. « États » page 12.

SORTIR

Certains effets se déclenchent lorsqu'une figurine sort d'une case. On considère qu'une figurine sort d'une case si elle se déplace ou est poussée à l'extérieur, ou si un effet la place dans une case différente.

Sujets apparentés : Entrer, Placer, Pousser

SOUFFLE

Le mot-clé Souffle apparaît sur certaines cartes. Si la cible de l'attaque de cette figurine subit au moins 1 ✖ (dégât), **tous les objets et figurines** adjacents à la case de la cible subissent un nombre de ✖ égal à la valeur de Souffle. Par exemple, « Souffle 1 ✖ » fait subir 1 ✖ à tous les objets et figurines adjacents à la cible.

- Ces ✖ affectent les figurines **hostiles et amicales** adjacentes à la cible.
- Si la cible est une grande figurine, les dégâts de Souffle n'affectent que les figurines adjacentes à la case ciblée, et n'affectent **pas** la cible elle-même.
- Les ✖ infligés par le Souffle ne sont pas annulés par des ➤.
- Quand une attaque inflige un état, comme Sonné ou Hémorragie, celui-ci ne s'applique qu'à sa cible et non aux figurines affectées par le Souffle.

Sujets apparentés : Attaquer les objets, Attaques, Cibles, États, Grandes figurines, Mots-clés

STRESS

Le stress (symboles ❤) représente une perte de vigueur et de volonté. Beaucoup d'effets font subir du ❤ aux figurines.

LE STRESS EN MODE CAMPAGNE

Quand un héros subit du ❤, placez le nombre correspondant de pions Stress sur sa fiche Héros. Les autres figurines ne peuvent pas subir de ❤ : tous les points de ❤ qu'elles reçoivent sont convertis en ✖.

- Les héros ont beaucoup de capacités assorties d'un coût en ❤. Pour les utiliser, ils doivent subir du ❤.
- Un héros peut subir 1 point de ❤ à n'importe quel moment de son activation pour gagner 1 point de déplacement. Il peut recourir à cette opération jusqu'à **deux fois** par activation.
- Un héros ne peut pas décider de subir du ❤ si cela amène son total de points de ❤ à une valeur supérieure à son Endurance (qu'il le fasse pour obtenir des points de déplacement ou pour utiliser une capacité dotée d'un coût en ❤).
- Si un effet force un héros à subir du ❤ au-delà de sa valeur d'Endurance, chaque point de ❤ en surplus est converti en 1 ✖.
- Quand un héros élimine plus de ❤ qu'il n'en a subi, il élimine 1 ✖ pour chaque point de ❤ en surplus, qu'il n'a pu éliminer.
- Quand une fiche Héros contient un nombre de points de ❤ supérieur à l'Endurance du héros, par exemple quand un héros devient *blessé*, les pions Stress en surplus sont défaussés.
- Quand un effet de jeu mentionne la quantité de points de ❤ qu'un héros « a subis », il se réfère à la valeur totale des pions Stress actuellement placés sur sa fiche Héros.

STRESS EN MODE ESCARMOUCHE

Tous les points de ❤ que subit une figurine sont convertis en ✖. Le joueur qui contrôle la figurine peut annuler tout ou partie de ces ✖ : il lui suffit de défausser 1 carte Commandement du sommet de son paquet pour chaque point de ❤ qu'il souhaite annuler.

Sujets apparentés : Capacités, Dégâts, Déplacement, Éliminer, Endurance

TESTS D'ATTRIBUTS

En mode campagne, certains effets imposent des tests d'attribut, indiqués par le symbole de l'attribut en question entre parenthèses. Par exemple, une règle de mission indique : « Un héros peut interagir avec un terminal (🔧). » Cela signifie que le héros peut interagir avec un terminal pour effectuer un test de son attribut 🔧.

Pour effectuer le test, le joueur lance les dés figurant sur sa fiche Héros, directement sous le symbole correspondant. S'il obtient au moins 1 symbole ～, il a réussi. Sinon, il a échoué au test.

- Chaque effet de jeu imposant un test d'attribut précise ce qui se produit en cas de réussite ou d'échec. Si un seul résultat est précisé, l'autre n'a pas d'effet.
- Parfois, une interaction impose à une figurine de réussir un test d'attribut pour résoudre un effet. L'effet mentionné après le mot « pour » n'est résolu qu'en cas de réussite au test.
- Chaque ～ obtenu est un **succès**. Quand un nombre figure juste avant le symbole, il faut obtenir plusieurs succès pour réussir le test. Si la figurine n'obtient pas le nombre de succès requis, elle échoue, mais on pose 1 pion Stress près d'elle par succès. La prochaine fois que n'importe quelle figurine tente de passer le test, on défausse ces pions, chacun ajoutant +1 ～ à son résultat.
- Quand un test propose plusieurs attributs, comme « (🔧 ou 🧠) », c'est à la figurine de choisir lequel elle utilisera. Si ce test nécessite plusieurs succès, le nombre n'apparaît que devant le premier symbole. Par exemple, « (2 🔧 ou 🧠) » indique qu'il faut obtenir 2 succès au total, en effectuant des tests de **n'importe quelle combinaison des attributs** 🔧 et 🧠.
- Seuls les héros lancent les dés lors des tests d'attribut. Quand une figurine d'élite doit effectuer un test d'attribut, elle reçoit automatiquement 1 succès. Quand une figurine ordinaire doit effectuer un test, elle échoue automatiquement.

Sujets apparentés : Attributs, Figurine d'élite, Interaction

TERRAIN

Certaines cases ont des bordures colorées. La couleur et l'aspect de ces bordures définissent le terrain, qui exerce certains effets sur le déplacement et la ligne de vue.

- Un groupe de cases adjacentes contenant le même type de terrain est entouré par une même bordure.
- Les bordures colorées qui n'entourent pas entièrement une case ou un groupe de cases sont des bords de terrain. Les règles de terrain ne s'appliquent qu'au bord coloré de ces cases, et non aux cases elles-mêmes.
- Les pions occupant une case n'ont aucun effet sur le terrain qu'elle représente.

- Les lignes rouges continues représentent un terrain bloquant (cf. page 25).
- Les lignes rouges pointillées représentent un terrain infranchissable (cf. page 25).
- Les lignes bleues continues représentent un terrain difficile (cf. page 25).
- Les cases qui sont entièrement entourées par un seul bord de terrain et des murs sont considérées comme entourées entièrement par le bord de terrain.

Sujets apparentés : Déplacement, Murs, Terrain bloquant, Terrain difficile, Terrain infranchissable

TERRAIN BLOQUANT

Le terrain bloquant est représenté par une ligne rouge continue entourant une case du plateau. Les figurines ne peuvent pas entrer dans du terrain bloquant, ni y être poussées. Une figurine ne peut pas compter les cases ou tracer une ligne de vue au travers d'un terrain bloquant.

- Parfois, un seul bord d'une case constitue un terrain bloquant. Les figurines ne peuvent ni se déplacer au travers ni être poussées au travers. Les grandes figurines ne peuvent pas se déplacer sur un bord de terrain bloquant, être poussées au travers ou être placées dessus, à moins de disposer d'une capacité spéciale qui le permet, comme Immense ou Mobile.

Sujets apparentés : Déplacement, Immense, Ligne de vue, Mobile, Placer, Pousser, Terrain

TERRAIN DIFFICILE

Le terrain difficile est représenté par une ligne bleue continue entourant une case du plateau. Une figurine doit dépenser un point de déplacement supplémentaire pour entrer dans une case contenant du terrain difficile.

- Une figurine n'a pas besoin de dépenser de points de déplacement supplémentaires pour **sortir** d'une case contenant du terrain difficile.
- On peut tracer une ligne de vue à travers un terrain difficile.
- Quand une case contenant du terrain difficile contient une figurine hostile, il faut dépenser deux points de déplacement supplémentaires pour y entrer (un pour la figurine et un pour le terrain).
- Quand une grande figurine entre dans du terrain difficile, elle ne dépense qu'un point de déplacement supplémentaire, quel que soit le nombre de cases de terrain difficile qu'elle occupe.

Sujets apparentés : Entrer, Ligne de vue, Sortir, Terrain

TERRAIN INFRANCHISSABLE

Le terrain infranchissable est représenté par une ligne rouge pointillée entourant une case du plateau. Une figurine ne peut pas entrer dans une case contenant un terrain infranchissable.

- Parfois, seul un bord d'une case constitue un terrain infranchissable. Les figurines ne peuvent ni se déplacer au travers ni être poussées au travers. Les grandes figurines ne peuvent pas se déplacer sur un bord de terrain infranchissable, être poussées au travers ou être placées dessus, à moins de disposer d'une capacité spéciale qui le permet, comme Immense ou Mobile.
- On peut tracer une ligne de vue au travers d'un terrain infranchissable.

Sujets apparentés : Déplacement, Immense, Ligne de vue, Mobile, Placer, Pousser, Terrain

UNIQUE

Chaque joueur ne peut utiliser qu'un exemplaire de chaque carte unique à la fois. Ces cartes comportent un point (▪) avant leur nom, comme « ▪ Dark Vador ».

- Les cartes uniques ne sont identifiées que par leur nom. Leur sous-titre, leur faction et leurs capacités ne sont pas pris en compte lorsqu'on détermine quelles cartes ont le même nom. Par exemple, un joueur qui dispose de « ▪ Dark Vador, Seigneur des Sith » ne peut déployer aucune autre version de Dark Vador.

Sujets apparentés : Alliés

VAINCU

Quand une figurine possède un nombre de pions dégâts égal à sa Santé, elle est vaincue.

- Quand un héros est vaincu pour la première fois lors d'une mission, il est blessé. Il retourne sa fiche Héros côté blessé. Quand un héros blessé est vaincu de nouveau, il se replie : on le retire du plateau.
  - Quand une autre figurine est vaincue, on la retire du plateau avec tous les pions État et Dégâts qui l'affectent.
- Quand une figurine est vaincue pendant son activation, celle-ci s'interrompt immédiatement.
- En mode campagne, quand la dernière figurine Impériale d'un groupe **non unique** est vaincue, la carte Déploiement correspondante retourne dans la main du joueur Impérial. Il aura l'option de la déployer plus tard dans la mission.

Sujets apparentés : Blessé, Dégâts, Déploiement, Renforts, Santé, Se replier, Unique

VERROUILLÉ

Cf. « Portes » page 25.

XP

Cf. « Points d'expérience » page 20.

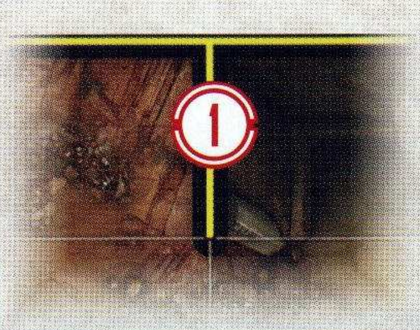
ZONE DE JEU

L'espace situé devant un joueur, sur la table, est appelé sa zone de jeu. C'est ici qu'il conserve tous le matériel qui lui appartient mais n'est pas placé sur le plateau, comme sa fiche Héros, ses cartes Article, Déploiement et Classe, etc.

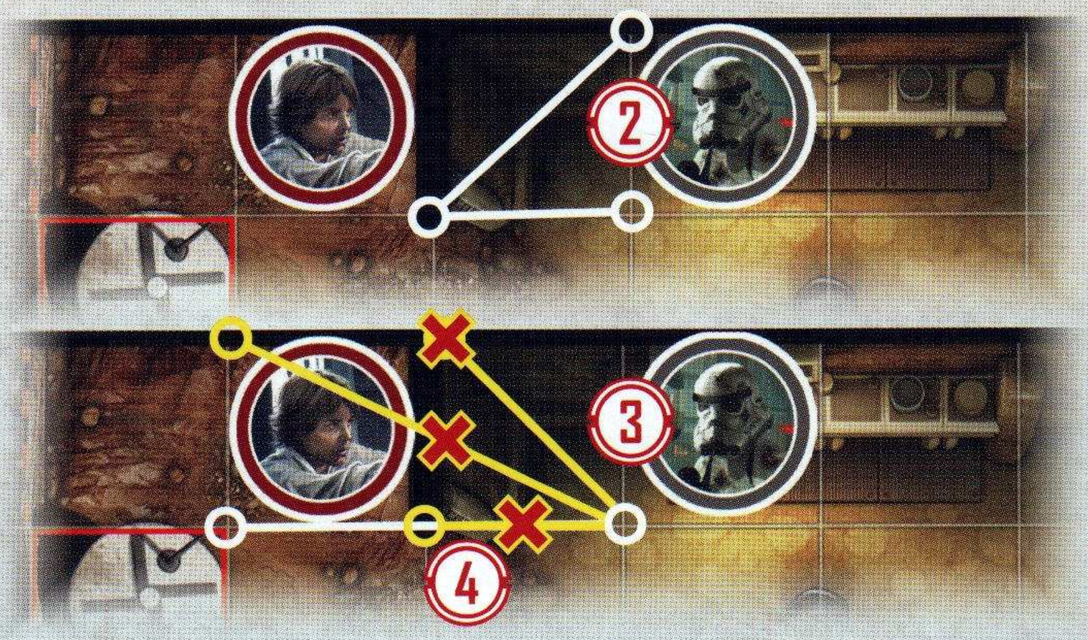
- Les capacités figurant sur les cartes et la fiche Héros de la zone de jeu d'un joueur peuvent être utilisées conformément au texte qui les décrit.
- Toutes les cartes face visible de la zone de jeu d'un joueur constituent des informations publiques et peuvent être examinées par tous les joueurs.

Sujets apparentés : S'approprier

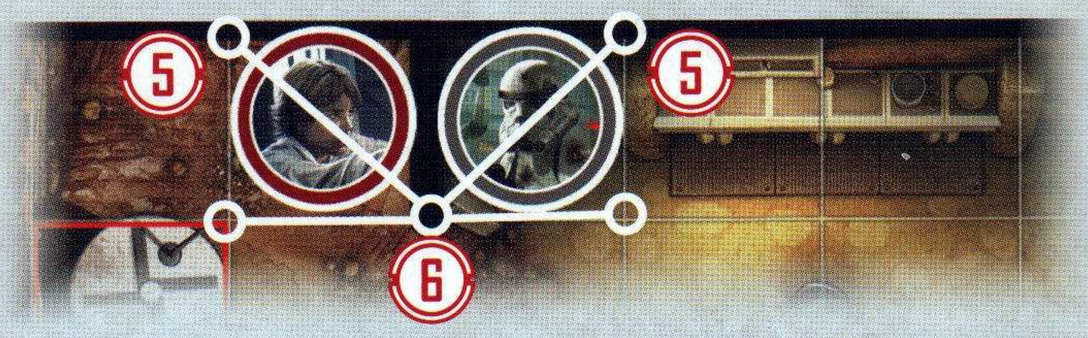
APPENDICE I - EXEMPLES DE LIGNE DE VUE



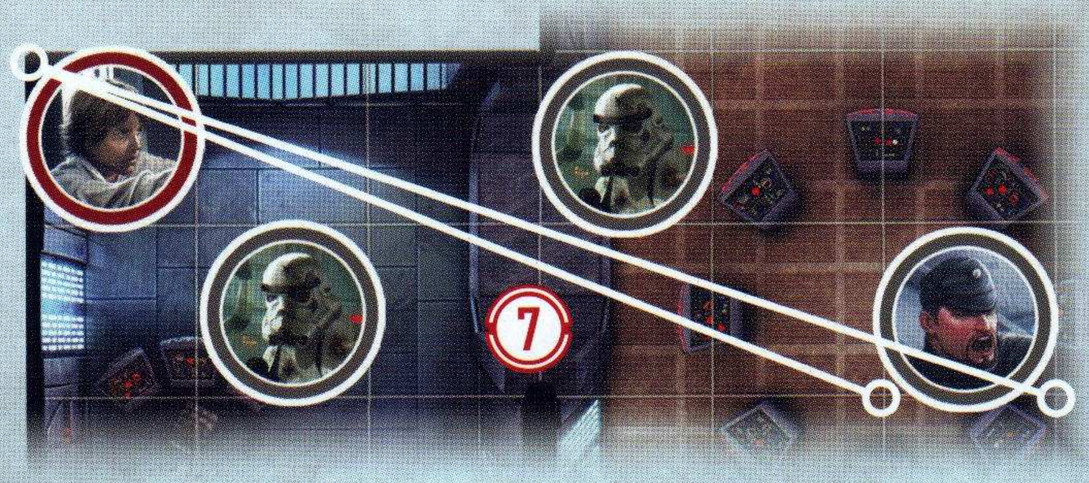
Une portion de mur qui ne s'étend que partiellement dans une case ne bloque ni la ligne de vue ni les déplacements. Sur ce schéma, seules les lignes imaginaires jaunes le long des bords des cases (1) bloquent la ligne de vue et les déplacements.



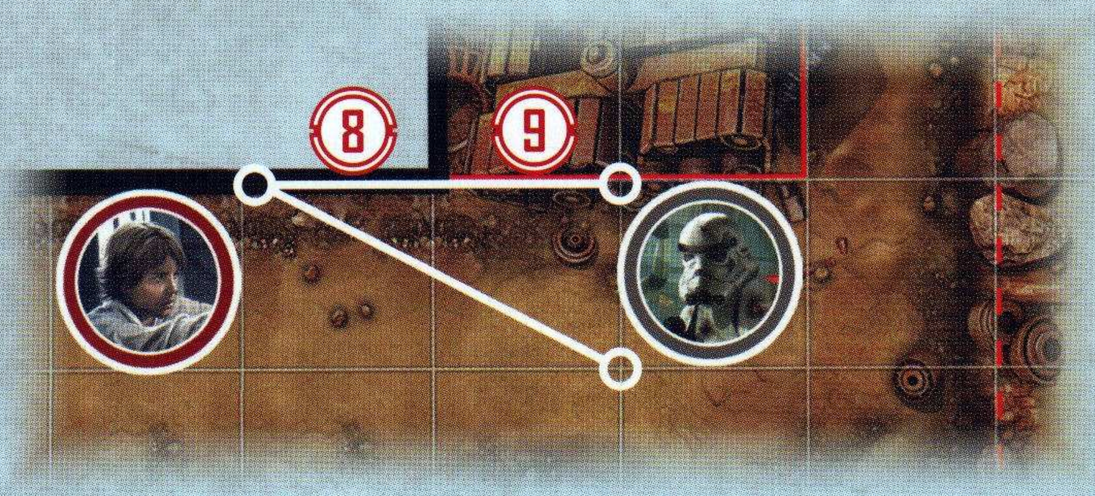
Il arrive qu'on puisse tracer une ligne de vue vers une figurine (2) mais que l'inverse ne soit pas vrai (3). Les lignes ne doivent ni se croiser ni se recouvrir (4).



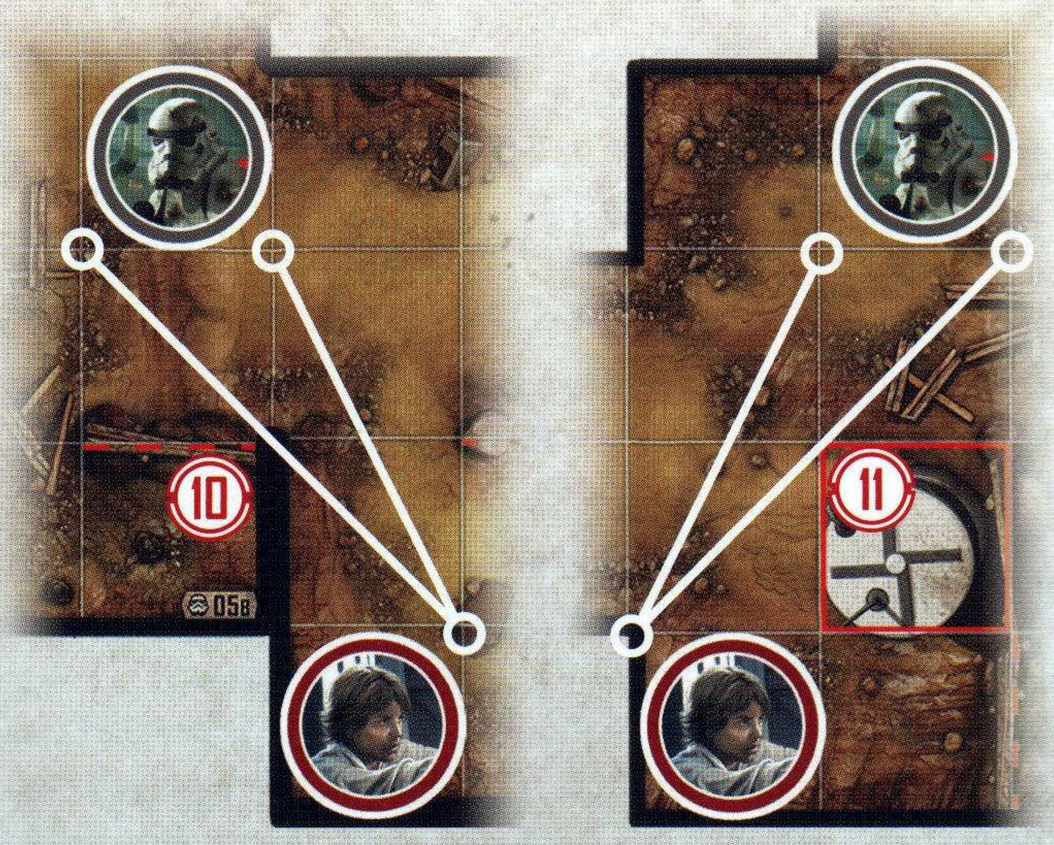
La ligne de vue peut être tracée au travers de la cible (5). Les figurines situées de part et d'autre d'un mur disposent d'une ligne de vue l'une vers l'autre (6), mais comme leurs cases **ne sont pas** adjacentes, les attaques ne sont possibles que si l'attaquant dispose du mot-clé Allonge.



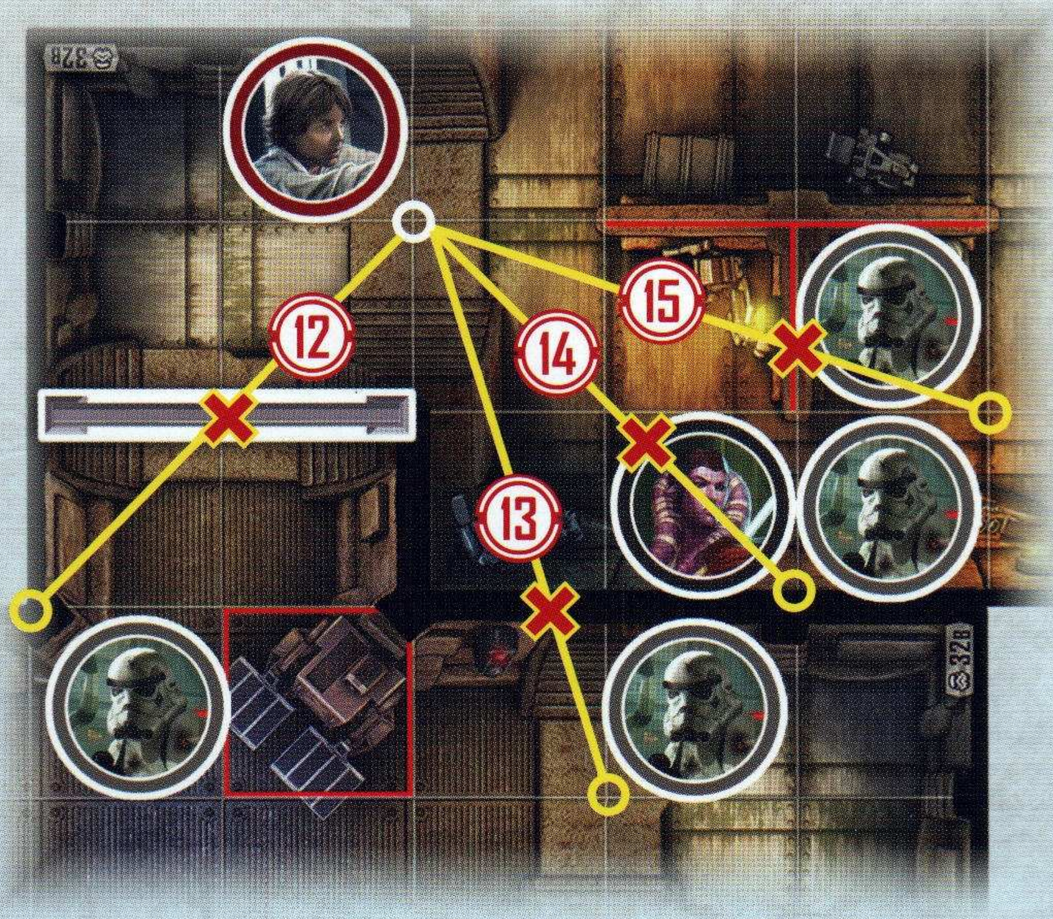
Une figurine peut tracer une ligne de vue qui passe au travers d'elle-même et/ou de sa cible (7).



La ligne de vue peut être tracée parallèlement à un mur (8), à une case bloquée (9) ou à une porte (non représentée ici).



La ligne de vue peut être tracée le long d'un coin de mur (10) ou d'une case de terrain bloquant (11) tant qu'elle ne traverse pas la case bloquée ni un bord complètement couvert par un mur.



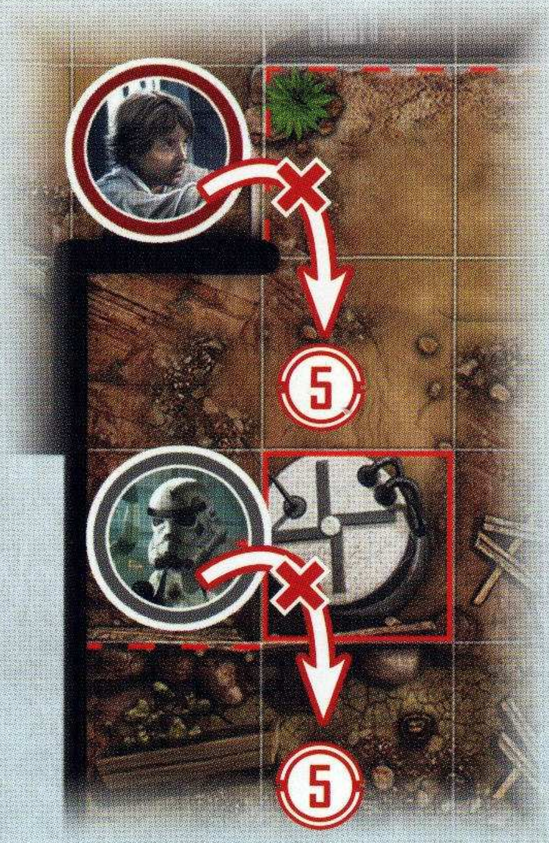
On ne peut pas tracer de ligne de vue à travers les portes (12), les murs (13), les figurines non ciblées (14) ou un terrain bloquant (15).

On ne peut pas tracer de ligne de vue à travers l'intersection en diagonale de n'importe quelle combinaison de murs et de terrain bloquant (16).

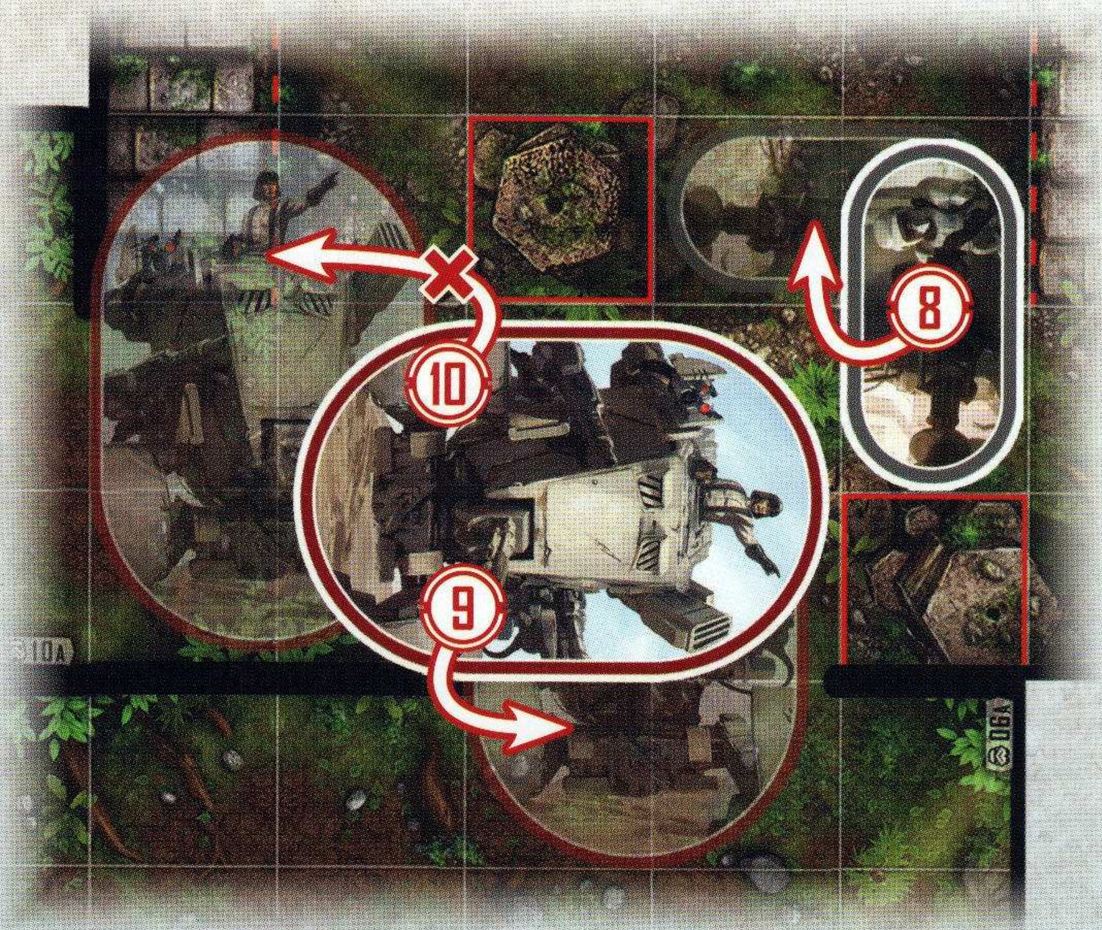
On peut tracer une ligne de vue à partir du coin de la case d'une figurine et de n'importe quelle combinaison composée d'une autre figurine (17), de mur ou de terrain bloquant.

APPENDICE II - EXEMPLES DE DÉPLACEMENT

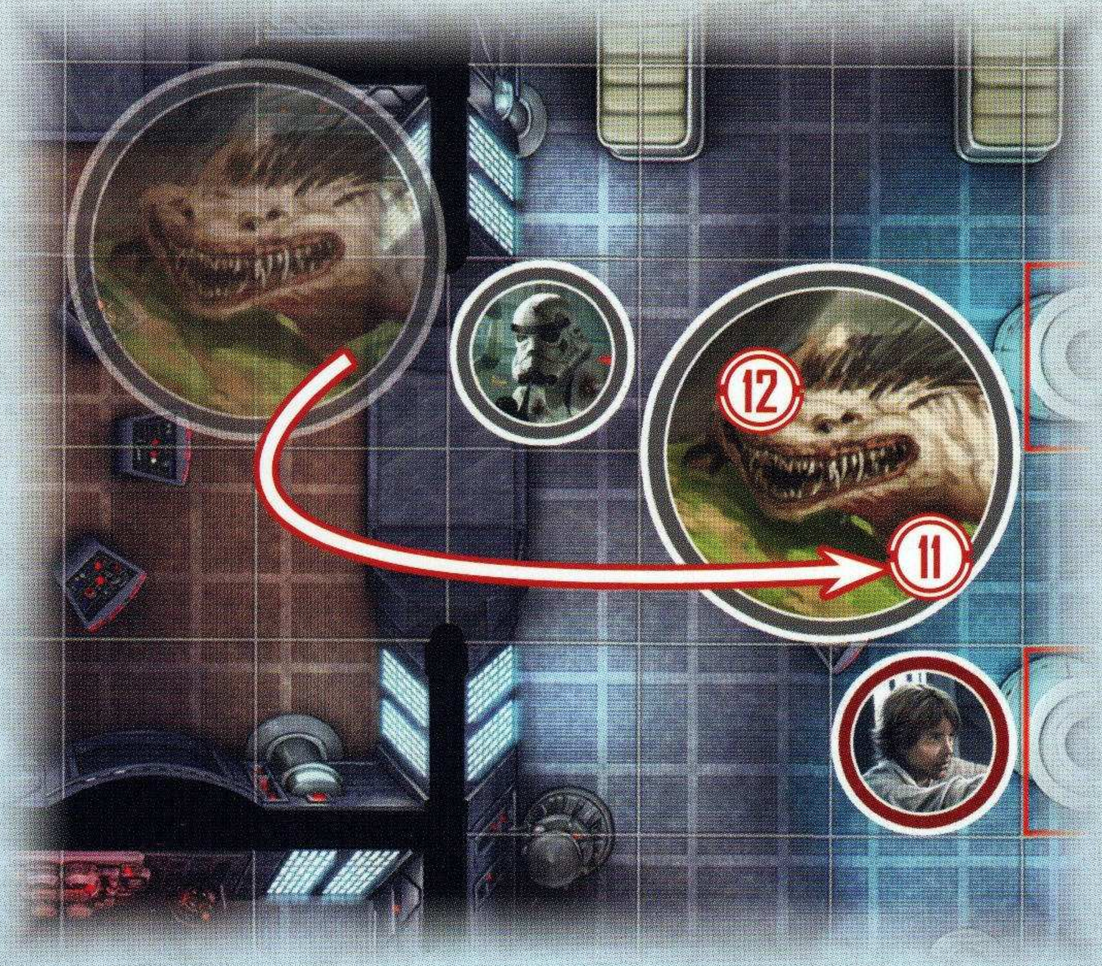
Une figurine peut se déplacer en diagonale au coin d'un terrain bloquant (1), d'un terrain infranchissable (2), de murs (3), ou de figurines (4). S'il y a une figurine disposée en diagonale par rapport au terrain, aux murs ou à une autre figurine, cela **ne coûte** pas de points de déplacement supplémentaires.



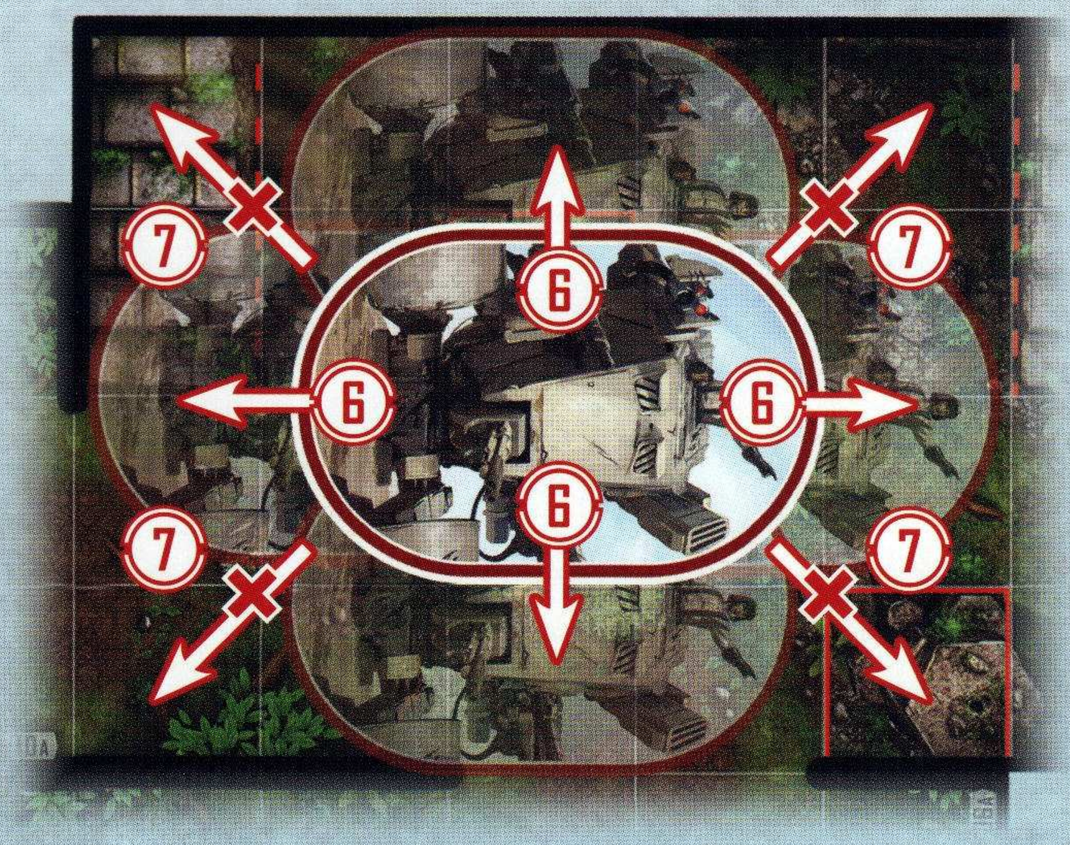
Une figurine ne peut pas passer au travers d'une intersection en diagonale composée de n'importe quelle combinaison de murs, de terrain bloquant ou de terrain infranchissable (5).



Les figurines qui occupent deux cases (8) ou six (9) peuvent faire pivoter leur socle à 90° au prix de 1 point de déplacement. Une figurine ne peut pas pivoter si, au terme de sa rotation, elle occupe moins de la moitié des cases qu'elle occupait à l'origine (10).



Quand une grande figurine est placée, suite à son déploiement ou à une capacité comme « Bond », on localise une case (11) correspondant au déploiement ou à la capacité. La figurine doit recouvrir au moins cette case, et le reste de son socle doit être placé par rapport à celle-ci (12) de façon à obéir aux règles de placement (par exemple, en n'occupant aucune case déjà occupée par une figurine).



Une grande figurine (qui occupe plusieurs cases) peut se déplacer orthogonalement (6) mais pas en diagonale (7). Remarquez que toutes les grandes figurines n'ignorent pas le terrain : seules les figurines dotés des capacités *Immense* ou *Mobile* en sont capables.

INDEX

A

À court de matériel 2
À X cases ou moins 6
Actions 2
Activation 2
Adjacent 3
Adrénaline 3
Alliés 3
Alliés Rebelles 3
Allonge 4
Antagonistes 4
Attachement 4
Attaque à distance 4
Attaque au corps à corps 4
Attaquer des objets 5
Attaques 4
Attributs 6
Au travers 6

B

Blessé 6

C

Campagne 6
Capacités 6
Cartes Article 7
Cartes Classe 7
Cartes Commandement 7
Cartes Déploiement 8
Cartes Projet 8
Cartes Ravitaillement 8
Cartes Récompense 8
Case vide 9
Cases d'extérieur 9
Cases d'intérieur 9
Chronologie des effets 2
Cible 9
Compter les cases 9
Concentration 9
Conflits 9
Constituer le paquet de cartes Mission annexe 17
Constituer le paquet de cartes Projet 8
Contrôle 9
Conversion 10
Crédits 10

D

Dégâts 10
Déplacement 10
Déploiement 11
Déploiement en mode campagne 11
Déploiement en mode escarmouche 11

E

Éliminer 11
Enchaînement 11
Endurance 11
Entrée 11
Entrer 11
Épuiser 12
Escarmouche 12
Étapes d'une attaque 4
États 12
Ex aequo 22
Exploiter 12

F

Faction 12
Figurine amicale 12
Figurine d'élite 12
Figurines hostiles 13
Figurines Impériales 13
Figurines neutres 13

G

Glossaire 2
Grandes figurines 13
Groupe 13
Groupes au choix 13
Groupes de réserve 14
Groupes initiaux 14

H

Hémorragie 14
Héros 14

I

Immense 14
Indemne 14
Influence 14
Information secrète 14
Initiative 15
Interaction 15
Interprétation des cartes 2
Interruption 15
Introduction 2

L

Ligne de vue 15
Limite de matériel 16

M

Menace 16
Mise en place de campagne 16
Mise en place de mission 16
Missions 17
Missions actives 18
Missions d'escarmouche 18
Missions de l'intrigue et missions annexes 17
Missions forcées 18
Mobile 18
Modifications 18
Mots-clés 18
Murs 18

N

Neutralisé 18

O

Objets 18

P

Perforant 19
Période 19
Petite figurine 19
Phase d'Activation 19
Phase de Statut 19
Pions Caisse 20
Pions Mission 20
Pions Terminal 20
Placer 20
Points d'expérience 20
Points de déplacement 20
Portes 21
Pousser 21
Précision 21

R

Rater 21
Récupérer des pions 21
Règles d'or 2
Relance 21
Remporter la partie 21
Renforts 22
Repos 22
Résoudre une mission 17
Restaurer 22

S

S'approprier 22
S'échapper 22
Santé 22
Se replier 23
Séquence d'Amélioration Impériale 22
Séquence d'Amélioration Rebelle 23
Séquence de Mission 23
Sonné 23
Sortir 24
Souffle 24
Stress 24
Stress en mode escarmouche 24

T

Terrain 24
Terrain bloquant 25
Terrain difficile 25
Terrain infranchissable 25
Tests d'attributs 24
Types de cartes Projet 8

U

Unique 25

V

Vaincu 25
Verrouillé 25

X

XP 25

Z

Zone de jeu 25

SYMBOLES

: Attaque à distance 4
: Attaque au corps à corps 4
: Dégât 10
: Stress 24
: Adrénaline 3
: Esquive (cf. Rater) 21
: Évitement (cf. Adrénaline) 3
: Blocage (cf. Attaques) 4
: Menace 16

FACTIONS 12
: Rebelles
: Empire
: Mercenaires

ATTRIBUTS 6
: Force
: Intuition
: Technologie